Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 45 - MARZO 1996

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 16, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Nicola Bartolini Carrassi, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentarono di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica ma, sfortunatamente per loro, la razza a cui appartengono è ipersensibile all'acqua, e un semplice temporale rese inermi le due: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere le aliene presero domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima, che da quel giorno venne bersagliata dal Consiglio Superiore delle Routine. Per averle aiutate, anche la Routine Giudice Interpreter fu confinata sulla Terra, e in seguito a una clamorosa resa dei conti Compiler Nera e Compiler Bianca (l'originale) si fusero in un unico essere. Dopo aver cercato di sconfiggere le rinnegate, anche la Principessa delle Routine, Plasma, si innamora di Toshi e decide di restare al suo fianco, a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima fidanzata del ragazzo. La sua tattica è geniale: sfruttando il sogno di ogni ragazza giapponese di diventare una cantante idol, Plasma la iscrive a un concorso TV... che Assembler vince assieme a Megumi! Accalapiate dalla Duck Record, le due si apprestano a debuttare sotto il nome comune di Drink!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere romanticamente in un tempio buddista abbandonato, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy! Urd, la maggiore, finisce sulla Terra per punizione e, a causa del suo comportamento spregiudicato, perde addirittura la Licenza di Dea per cinquanta anni; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e raggiunge le due sorelle per chiedere il loro aiuto nel controllare il sistema divino Yggdrasil, i cui circuiti sono invasi da migliaia di bug. Ma il vero pericolo è costituito dalla demoniaca Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra. E mentre questa tesse le sue trame, Urd è alla continua ricerca di un sistema per far sì che il timido Keiichi si dichiari a Belldandy...

WORLD APARTMENT HORROR

Terzo appuntamento (il penultimo) con la serie a sfondo sociale di Katsuhiro Otomo & Satoshi Kon. Cosa nasconde la misteriosa pittura che sembra mandare fuori di testa Itta? Per quale motivo è, in tutto il condominio, l'unico ad avere allucinanti visioni che lo spingono ad azioni sconsiderate? State pronti per i colpi di scena: l'epilogo è vicino!

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Il mese scorso abbiamo lasciato Rally alle prese con la droga creata dalla pericolosa Miss Goldie, una droga che rende particolarmente suggestionabili i soggetti a cui viene iniettata... e ora, la nostra cacciatrice di taglie lo è!

DOSSIER

Evangelion

Tutte le immagini sono © Gainax

di Andrea Pietroni

"Gli autori de Il mistero della pietra azzurra firmano una nuova, avvincente saga a cartoni animati. E' il ritorno dei robot giganti."

Cinque anni dopo la messa in onda di **Fushigi no umi no Nadia** (Nadia nel mare delle meraviglie, in Italia **Il mistero della pietra azzurra**), gli studi della Gainax (**Honneamise no tsubasa, Top o nerae!**) tornano a far parlare di sé con una nuova serie animata appositamente studiata per portare un po' d'aria fresca nello stantio mondo televisivo giapponese. Il titolo della serie è **Shinseiki Evangelion** (Evangelion, nuova genesi), e la storia unisce il genere fantascientifico dei robot giganti ai più reali problemi della giovinezza, conditi con una buona dose di mistero e azione. Già dai primi episodi, lo spettatore si trova di fronte ad alcune problematiche riscontrabili nella vita di tutti i giorni; questo fa sì che la serie non sia solo un concentrato di scene d'azione per passare una mezz'ora di divertimento, ma anche un'occasione per pensare. Le tematiche prese in esame fanno parte del mondo giovanile (la serie è stata studiata per un pubblico dai 14 anni in su): troviamo quindi il rapporto tra genitori e figli, la maturità e lo

ed è abile nel crare meccanismi tanto reali da poter benissimo essere costruiti in un prossimo futuro. A far sì che tutto funzioni per il meglio, troviamo poi Anno Hideaki (**Top o nerae!** e **Fushigi no umi no Nadia**) alla direzione della serie. A completare il tutto sono state scelte per il doppiaggio le voci più amate dal pubblico televisivo nipponico, come Kotono Mitsuishi (Usagi Tsukino in **Sailormoon**), Megumi Hayashibara (Ranma Saotome in **Ranma 1/2**), Megumi Ogata (la principessa Emeraude in **Rayearth**) e Tomokazu Seki (Domon Kasshu in **G Gundam**).

scontro fra i sogni dei ragazzi e la dura realtà. Lo stesso 'dream team' di **Fushigi no umi no Nadia** si è così riunito per dare corpo alla serie, e i risultati sono ottimi. Al disegno dei personaggi troviamo l'abile Yoshiyuki Sadamoto (**Honneamise no tsubasa** e **Fushigi no umi no Nadia**); a Yamashita Ikuto (**Top o nerae!** e ancora **Fushigi no umi no Nadia**) è stato invece affidato il disegno dei meccanismi. Il primo è considerato uno dei più abili character designer del momento e, oltre a lavorare per la serie, ne sta curando anche l'adattamento a fumetti (serializzato su rivista contemporaneamente alla messa in onda). Il secondo è invece un promettente autore di manga fantascientifici,

"Evangelion è risultata la miglior serie animata nelle classifiche di gradimento in Giappone"

Nella prima settimana di programmazione, **Evangelion** ha avuto un successo straordinario, sorpassando di gran lunga concorrenti quali **Sailrmoon Supers**

amici & nemici

SHINJI IKARI - 14 anni

E' il protagonista della storia. Sua madre è morta quando lui era ancora bambino, e ha vissuto lontano dal padre Gendo per una decina d'anni. Richiamato da un messaggio improvviso, Shinji raggiunge il genitore a Tokyo-3 mentre la città sta subendo un attacco dagli Angel. Viene arruolato tra i piloti delle unità Evangelion, e a lui è affidata la prima unità Eva-01. E' un ragazzo tranquillo e raggiunge sempre gli scopi che si prefigge.

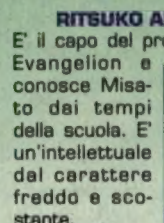
MISATO KATSURAGI - 29 anni

E' il capo delle operazioni della Nerv, ed è il diretto superiore di Shinji (di cui diventerà presto la protettrice). E'una donna molto attraente e di natura ottimista.

REI AYANAMI - 14 anni

E' l'operatrice designata all'unità Eva-00. Ha iniziato l'addestramento quando il progetto Evangelion era ancora in fase di sviluppo. Rimane ferita seriamente in un incidente durante i test di sviluppo. E' una ragazza di poche parole e non lascia trasparire emozioni.

ASUKA LANGLEY SOHRYU - 14 anni

A lei è affidata l'unità Eva-02. Ha vissuto in America, ed è metà giapponese e metà tedesca. Come Rei, ha preso parte a speciali allenamenti. Odia perdere, e appare per la prima volta nel quarto episodio.

RITSUKO AKAGI - 30 anni

E' il capo del progetto di sviluppo di Evangelion e conosce Misato dai tempi della scuola. E' un'intellettuale dal carattere freddo e scostante.

TOJI SUZUHARA - 14 anni

Amico e compagno di classe di Shinji, Toji è una testa calda e dice tutto ciò che pensa. Parla nel dialetto di Osaka e appare per la prima volta nel terzo episodio.

KENSUKE AIDA - 14 anni

Anche lui è amico e compagno di classe di Shinji. E'un appassionato del mondo militare, e porta sempre con sé una telecamera. Appare per la prima volta nel terzo episodio.

RYOJI KAJI

E' arrivato con Asuka dalla terza sezione della Nerv, in Germania. E' un vecchio amico di Misato e Ritsuko.

GENDO IKARI - 48 anni

Dirige l'agenzia speciale Nerv, ed è a capo del progetto Evangelion. E' il misterioso padre di Shinji.

e **Wing Gundam**. Di questo non c'è di che stupirsi visti i successi ottenuti in passato dalla Gainax. La speranza è che l'animazione nipponica torni agli splendori di un tempo, e che **Evangelion** non resti un caso isolato.

EVANGELION

Costruito dalla Nerv per affrontare la minaccia degli Angels. E' stato denominato Multi-Purpose Humanoid Fighting Machine. Le funzioni di questo robot gigante sono azionate da allacciamenti nervosi con l'operatore designato. Normalmente attinge il suo potere dall'esterno attraverso i cavi collegati all'operatore, ma in caso di necessità può muoversi utilizzando l'energia interna (ma solo per un minuto). Ne esistono tre unità: Unit-00, Unit-01 e Unit-02.

ANGELS

Sono i nemici da sconfiggere: capaci di assumere una varietà indefinita di forme non riscontrabili tra le entità viventi o inanimate, queste creature minacciano l'umanità grazie a capacità scientifiche sconosciute. Nessuno conosce gli scopi o le ragoni del loro attacco alla Terra.

TOKYO-3

Città in fase di costruzione vicino al lago Ashino. Il progetto è stato cambiato in città fortezza come difesa dagli Angels. I grattacieli che fungono da protezione (palazzi armati) contengono missili e altre armi da fuoco, e anche varie armi studiate apposta per essere utilizzate da Evangelion. Il quartier generale dell'agenzia Nerv si trova nei sotterranei della città.

AGENZIA SPECIALE NERV

Un'organizzazione sotto il diretto controllo delle Nazioni Unite, di cui la popolazione ignora l'esistenza. Ha uno straordinario potere scientifico e tecnologico, e ospita il progetto Evangelion. Gendo Ikari ne è il comandante supremo.

STAFF DI EVANGELION

Titolo: Shinseiki Evangelion
Episodi: 26
Creata da: Gainax
Direttore della serie: Hideaki Anno
Character design: Yoshiyuki Sadamoto
Mecha design: Ikuto Yamashita, Hideaki Anno
Musiche: Shiro Sagisu
Sceneggiatura: Hideaki Anno, Akio Satsugawa, Yooji Enokido, Storyboard: Masayuki, Shinji Higuchi, Kazuya Tsurumaki
Direttore dell'animazione: Shunji Suzuki, Takeshi Honda, Shinya Hasegawa
Art director: Hiroshi Kato
Produzione dell'animazione: Gainax, Tatsunoko production
Produttore: Noriko Kobayashi (TV Tokyo), Yutaka Sugiyama
Prodotto da: TV Tokyo, NAS

Anno 2015

Siamo nell'anno 2015, e si è appena conclusa l'opera di ricostruzione dopo una tremenda catastrofe - ricordata come 'Second Impact' - dovuta allo scioglimento dei ghiacci della calotta antartica. Gigantesche creature chiamate Angels emergono dalle acque che ricoprono le città giapponesi, e le Nazioni Unite si preparano subito all'attacco. Le armi utilizzate non hanno però nessun effetto, e gli alieni continuano la loro marcia trionfale dirigendosi verso Tokyo-3, dove si trova il Quartier Generale dell'Agenzia Speciale Nerv. Una volta dichiarato lo stato d'emergenza, la popolazione viene trasferita nei rifugi appositi. Nel frattempo facciamo la conoscenza di Shinji Hikari, che si reca a Tokyo-3 dopo aver ricevuto una lettera dal padre (il professore Gendo), di cui aveva perso le tracce.

"Il ragazzo si aspetta molto dal genitore: i due sono stati lontani per anni, e Shinji ha subito per questo un trauma infantile."

Shinji deve incontrarsi con Misato Katsuragi (il capo delle operazioni della Nerv), ma lo stato di emergenza dovuto all'attacco fa sì che i due non si vedano, e la ragazza inizia a cercarlo in città. Mentre Shinji sta per essere coinvolto nella battaglia, Misato lo raggiunge e lo mette in salvo sulla macchina. I guai, però, non arrivano mai soli: l'auto si trova nell'area dell'esplosione delle mine N2 delle Nazioni Unite, piazzate per eliminare gli Angels. Gli ordigni esplodono, e la macchina viene sballottata fino a cappottare. L'esplosione non ha causato alcun danno ai

nemici, che riprendono l'attacco. Shinji e Misato rimangono illesi e, dopo aver sistemato il loro mezzo di trasporto, riescono finalmente a raggiungere la base. Le Nazioni Unite non sanno più che pesci pigliare: l'unica soluzione è di rendere finalmente operativa l'agenzia Nerv e nominare il professor Gendo Hikari capo delle operazioni contro gli Angels. Nel frattempo, il progetto Evangelion va avanti: gli ultimi esperimenti non hanno però avuto esiti positivi, e uno dei giovani designati alla guida delle unità da combattimento (la quattordicenne Rei Ayanami) subisce gravi lesioni. Le possibilità di riuscita dell'operazione sono assai scarse. Una volta alla base, Shinji viene invitato ad aspettare il padre nel luogo in cui si trova l'unità Eva-01 (un robot gigante costruito per affrontare la minaccia degli Angels): quando l'uomo appare nella stanza sospesa sopra l'hangar, invita il figlio a entrare dentro l'unità per pilotarla.

"Shinji si aspettava ben altre parole dal padre e, per orgoglio, si rifiuta di obbedire."

Gendo si rivolge al ragazzo con sconcertante freddezza dicendogli: «Se non vuoi farlo... Vattene!». Shinji rimane immobile, preso dai suoi pensieri, e intanto gli Angels muovono il loro attacco verso la base della Nerv. Scoppia l'inferno. Incurante delle condizioni di Rei, il professor Gendo ordina alla ragazza di entrare nell'unità Eva-00 e combattere contro i nemici. Rei non riesce quasi a muoversi, ma obbedisce: quando si alza dal letto, però, è presto a terra a causa dell'attacco dei nemici. Gli Angels non concedono tregua, ma quando Shinji sta per essere colpito dalle macerie, avviene un miracolo: Evangelion (Eva-01) si muove e lo protegge. Il robot non avrebbe mai potuto muoversi senza essere collegato al pilota e Shinji, colpito dall'accaduto e preoccupato per Rei, decide di entrare nell'unità. Nonostante il suo subconscio continui a ripetergli di non farlo, il ragazzo si scaglia contro il nemico.

Sopravviverà Shinji alla sua prima battaglia? Chi sono e quali scopi hanno gli Angels? Come si evolverà il rapporto fra Shinji e il padre? A queste e altre domande troveremo presto una risposta: nel frattempo, speriamo di poter godere anche noi di questa serie. Un indubbio capolavoro dell'animazione giapponese.

CARTOONS SHOW

(Id.)
Animazione, Italia
© ASIFA Italia
Videobox, 55 min, lire 19.900

Giuseppe Laganà ha realizzato una compilation di cortometraggi molto divertente e interessante, che contiene una serie di chicche deliziose sia per i palati nostalgici, sia per quelli alla ricerca di qualcosa di nuovo. C'è Re Artù (di Biassoni), popolare personaggio dei Carosello di qualche anno fa; c'è l'iper-grafico video animato di No tengo dinero dei Righeira (di De Mas); c'è il fantasioso Pulcinella e il pesce magico, del mitico duo Gianini & Luzzati; c'è un divertente Garybaldy Blues (di Gioanola) in cui la famosa canzoncina sull'Eroe dei Due Mondi acquista un ritmo irresistibile, accompagnato da un'animazione realizzata direttamente sulla pellicola; c'è l'esilarante Self Service, parodia del genere umano (del maestro Bruno Bozzetto) visto attraverso il sistema di vita delle... zanzare; e c'è anche l'immancabile, geniale, popolarissimo, godibilissimo Mister Linea, conosciuto dalla maggior parte degli italiani attraverso lo spot pubblicitario delle Pentole Lagostina. Queste e altre sono le animazioni che troverete in Cartoons Show e che, nonostante la datazione, mantengono una freschezza e un'attualità invidiabili, a cui la bruttarella grafica di copertina non rende assolutamente giustizia. **Doverosa la visione. AB**

ASTERIX CONQUISTA L'AMERICA

(Asterix conquers America)
Animazione, Germania 1994
© Extrafilm Produktion GMBH Berlin
Fox Video, 82 min, lire 29.900

Produzione internazionale per il francesissimo gallo di Goscinny e Uderzo nell'ennesimo capitolo delle sue avventure: in questo film approda nientemeno che sulle sponde del Nuovo Continente (più di mille anni prima della nascita di Colombo!) alla ricerca del druido Panoramix, catapultato oltre le Colonne d'Ercole dai romani di Cesare per impedirgli di preparare la famosa pozione rinforzante. Sono sfruttati bene tutti gli spunti che il nuovo territorio può offrire, e le gag sono divertenti: l'idioma dei *native americans* è incomprensibile ai protagonisti, ma lo spettatore si gode il gramlot remixato con modi di dire e frasi fatte; diversi personaggi realmente esistenti e situazioni d'attualità vengono caricaturizzati e presi in giro nel corso di tutta la storia; vediamo addirittura Asterix, Obelix e Panoramix 'farsi una canna' a loro insaputa, con i relativi postumi; simpatica anche l'indianina che si innamora del panciuto portatore di menhir, che risulta perfino più sexy e maliziosa di Pocahontas. Buona e discreta anche l'introduzione della computer grafica in qualche scena: una tempesta nel mare con l'inseguimento di due navi, la formazione 'a sfera chiodata rotante' dei legionari romani e una spettacolare Terra come veniva vista in quei secoli... A forma di pizza! La nota dolente sono le canzoni, che di tanto in tanto interrompono la narrazione e 'modernizzano' in modo eccessivo la vicenda, pur essendo gradevoli se estraniate dal contesto (c'è addirittura un pezzo di Bonnie Tyler!). **Per un pomeriggio (o serata) divertente. AB**

OCCHI SULLA GRATICOLA

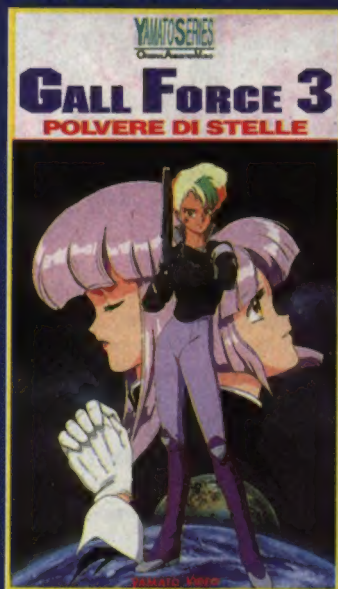
Romanzo, Italia
© 1996 Giulio Einaudi Editore Spa, Torino
Einaudi, 120 pgs, lire 18.000

La copertina di Takashi Murakami non vi tragga in inganno. **Occhi sulla graticola** non ha nulla a che spartire con il Giappone, se non qualche luogo comune legato al manga erotico e alla sua sconcertante morbosità. Tiziano Scarpa, qui alla sua prima prova narrativa, è tanto didascalico e burocrate da risultare purtroppo noioso. Il romanzo ha un filo conduttore assai tenue, minato da capitoli che appaiono come piccoli saggi fuori tema: mentre cerchiamo di scoprire chi siano i veri protagonisti, veniamo bombardati da una tesi di laurea su Dostoevskij, sulla possibilità che Venezia sia o meno la 'vagina' dell'Italia, sugli effetti debilitanti delle seghe mattutine. Maria Grazia Graticola è lo pseudonimo sotto il quale si cela Carolina Groppo per disegnare sulla rivista "KissManga": ricostruisce le parti anatomiche censurate in originale. Certo, perché - se non lo sapete - il fumetto giapponese è generalmente erotico. Alfredo è il narratore, e comunica con Alfredo futuro in un pretenzioso esercizio di stile. E' un impiccione, sempre pronto a farsi gli affari degli altri: entra nella vita di Carolina e si appropria dei suoi ricordi. Non si salva Tullio, che ha scoperto grazie alla ragazza la propria natura gay, e neppure Fabrizio, che paga parte dell'affitto in sperma. Alfredo li trasforma entrambi in tristi macchiette. Il diario si chiude con lo sfogo di Carolina, che rinnega il lavoro del protagonista/autore. **Una falsa partenza. MDG**

GALL FORCE 3 POLVERE DI STELLE

(Gall Force 3 - Stardust War)
Animazione, Giappone
© 1988 Movic/CBS Sony Group Inc

Yamato, 60 min, lire 34.900

Anno 1988. La guerra continua. Solnoidi e Paranoidi, ormai stremati, sono giunti alla battaglia finale, e la distruzione di entrambe le fazioni in lotta è ormai un dato di fatto. La storia prosegue dall'episodio precedente, ma fortunatamente fornisce fin da subito una serie di informazioni fondamentali per avere un quadro più completo della situazione (cosa che non era avvenuta nei primi capitoli). Lufy e le sue compagne si avvicinano finalmente al segreto della loro origine, anche se già dal primo OAV era piuttosto chiara l'identità della nuova razza nata dalla fusione tra Solnoidi e Paranoidi. Al centro della storia il computer Elision, la cui memoria risale a tempi ancestrali, che nessuna Solnoide ricorda. **Consigliato a chi ha già visto i precedenti episodi. BR**

PAGEMASTER L'AVVENTURA MERAVIGLIOSA

(The Pagemaster)
Animazione, USA 1990
© Turner Pictures/20th Century Fox

Panarecord, 80 min, lire 29.900

Nonostante la presenza del 'beniamino delle mamme' Macaulay Culkin (*Mamma ho perso l'aereo*) e del camaleontico Christopher Lloyd (*Ritorno al futuro*, *Chi ha incastrato Roger Rabbit*), ancora una volta un cartoon non-Disney non è riuscito a decollare al cinema. Passato quasi in sordina, ci riprova nella versione in video, dove assume maggiore dignità. In effetti, la trama non propone nulla di eccessivamente nuovo e ricalca vagamente quella de *La Storia Infinita*. Durante una tempesta, Richard si rifugia in una misteriosa biblioteca che lo trasforma in un cartone animato e lo proietta nel mondo dei romanzi, accompagnato da tre buffi libri-guida: Avventura, Fantasy e Horror. Assieme a loro, la versione animata di Culkin attraversa alcune scene de *Il dottor Jekill e mister Hide*, *Moby Dick*, *L'isola del tesoro* e *I viaggi di Gulliver*, per poi doversi confrontare con un immane drago, personificazione di tutti i timori del pauroso Richard. Proponendosi con il didascalico intento di invitare i ragazzini a leggere di più, Pagemaster non riesce comunque a imporsi come 'grande film d'animazione', nonostante il livello tecnico sia decisamente buono e godibile: gli 80 minuti dichiarati sono comprensivi di uno short dei **Flintstones**, peraltro nemmeno molto entusiasmante. **Un vero e proprio OAV americano. AB**

COSMO POLICE JUSTY

Animazione, Giappone
© 1987 Okazaki Productions

Yamato, 45 min, lire 34.900

Un buon prodotto, questo film per il mercato dell'home video realizzato in Giappone quasi dieci anni fa! Le animazioni sono realizzate dallo Studio Pierrot, lo stesso che si occupò - molti ricorderanno -anche di prodotti come *Uruseiyatsura* (**Lamù**), *Maison Ikkoku* (**Cara dolce Kyoko**) e dell'interminabile saga delle 'maghette', prima fra tutte *Creamy Mami*. Il tema trattato è quello dei poteri ESP, argomento sicuramente più fresco alla fine degli anni Ottanta rispetto a oggi, ma sempre interessante. I disegni sono esteticamente molto apprezzabili, e la storia si colloca sostanzialmente nel genere poliziesco. Alcune scene sono forse troppo fantascientifiche (a quanto pare, per un esper è possibile respirare nello spazio o addirittura non respirare affatto), ma nel complesso dignitose. **BR**

GULP! 100 ANNI A FUMETTI

A Ferrara, nella straordinaria cornice del Castello Estense, si celebrerà presto l'importante anniversario del fumetto grazie a una mostra strabiliante, curata tra gli altri dall'eclettico Ferruccio Giromini (che abbiamo avuto il piacere di ospitare anche su queste pagine, in occasione del dossier su Cartoombria). Dal 3 aprile al 30 giugno rivivremo un secolo di disegni, avventure e fantasia, ammirando le tavole originali di tantissimi autori italiani e stranieri: testimoni del panorama popolare e d'autore, esponenti della bande dessinée e dei comics oltre oceano. Per una volta scende in campo anche il Giappone, solitamente snobbato in queste circostanze, grazie alle copertine di tanti mitici numeri uno e alle riproduzioni di alcune tavole particolarmente interessanti. Per avere maggiori informazioni: **Prema**, via Pontaccio 10, 20121 Milano (tel. 02/860361 - fax 02/72010950). Una bella gita nella cittadina romagnola è assolutamente d'obbligo, a prescindere dal vostro credo fumettistico! **MDG**

OTAKU 100%

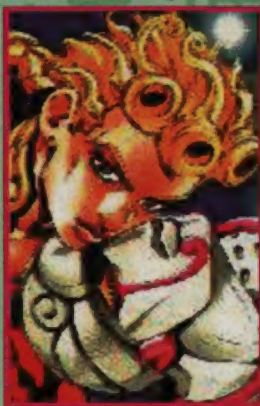
"Bruce Dickinson; made in Britain; built to last". Si presenta così il vincitore del Premio Otaku del mese, ovvero **Giovanni 'Zua' Cabria** nei panni dell'arakiko Jotaro Kujo de **Le bizzarre avventure di JoJo**! Lode a te per il tempo e il denaro speso e complimenti vivissimi all'abile sarta che ti ha confezionato il costume-uniforme basandosi unicamente su un fumetto! Peccato che il tuo cognome non inizi con 'gio': avresti potuto emulare il tuo beniamino con un italico 'GioGio'. Però anche 'GioCa' è abbastanza bizzarro! **K**

l'angolo di CITA

Chi cita i mangozzi, questo mese? Sono Trillo, Maicas & Bernet nel loro **Chiara di notte**, pubblicato in Italia da Eura Editoriale. Riconoscete il personaggio che appare sul poster?
Cito inoltre **Alessandro Borghi** di Mantova, velocissimo solutore dell'**Otakuiz** del mese skorso! 'Azz, che velocità! **K**

CHI si nasconde dietro al Kappa? Fra un mese, TUTTA la verità!

Mamma, mamma! Mi potti a vedele Gamea? Proprio così, miei cari cetriolazzi verdognoli: morto **Gojira**... si fa **Gamera**! E chi se l'aspettava? A distanza di pochissimo tempo dall'esordio del remake cinematografico, il tartarugazzo ufologico tornerà a sfrecciare sugli schermi nippozzoli in **Gamera 2**, combattendo contro una skifezza scarabeo-guyveroide chiamata Legion. La notizia è freska come un ovetto sploppato fuori dal popò di mamma chioccia, e ve la sparo lì mentre sul suolo della nostra penisola (l'isola delle pene) il lucertolone invade videoteche e giocattolerie.

Cos'è successo? Un nuovo grande amore per i mostroni di gomma? Speriamo di sì! Voglio essere il primo attore di un kaiju-eiga: **Mangakaiju Kappara**! Ingaggiatemi!
Parlando di arrivi nel nostro paese, invece, ci limitiamo agli Stati Uniti (aiuto! Perché in Giappone non fanno più serie TV decenti?!), a parte quelle annunciate dal Karrazzo nella rubrika **TV Color**. Per cui dovremo accontentarci dei 65 episodi di **The Mask**, in programmazione per il 1997 ('azz, che anticipo!) in contemporanea allo stratakoinko cinematografico. A parte questo - che forse non è male, con uno stile degno della nuova serie di **Batman** - sulla scia delle **Tartarughe Mutanti Ninja**, dei **Mototopi Marziani**, dei **Samurai Pizza Cats** e dei **Criceti Judoka Depravati**, arriveranno presto sulla Rai i 26 deliranti episodi di **Swat Cats**. Cosa sono? Avete presente le Tartarughe Nunja? Trasformatele in gatti, infilate loro un jet sotto il... ehm... la coda, e il gioco è fatto. Per le storie, basta riciclare.

Nel campo dei fumetti, il signor Hirohiko Araki continua a macinare successo con **Le bizzarre avventure di JoJo** e, piuttosto che dare il via a un'altra serie rischiando i mugugni del pubblico, continua con quella che l'ha portato al successo, e così alla famiglia Joestar si aggiunge un quinto membro: il suo nome è Giovanna Giorno (GioGio, quindi tutto in regola), è italiana, ha un dolce stand bianco e rosa, e le sue gesta si svolgono nel nostro amato paese nel 2001. Chi lo ferma più?
Via, via! Lo spazio tiranneggia, e non vi ho ancora sparato l'**Otakuiz mensile**! Volete conoscere la risposta a quello del mese scorso? Icarus e il suo Goldjack altri non sono che Actarus e Goldrake, ovvero Daisuke Umon e Grendizer nel film **Mazinga contro gli UFO Robot** (in cui l'armata di Vega ruba il Grande Mazinga per sconfiggere Goldrake); evidentemente, i nomi italianizzati erano un'esclusività della Rai quando il film uscì al cinema, e allora il curatore d'edizione ha dovuto fare i salti mortali per crearne di nuovi, ma che suonassero quasi come quelli più famosi. Però è stato un duro colpo, per un kappino come ero io quasi vent'anni fa... Ed eccovi il nuovo strizzamento di cervello: qual è il più pericoloso parco giochi degli anime? Non ve lo ricordate?! Vergogna e onta su di voi... Almeno fino al mese prossimo!
Arileggerci, gaùrrame assortito!

Il (vostro) Kappa

AMERICA

IMAGE 30 •

Iniziano due miniserie: in **Forze contrappesto** (di Gaber, Silvestri e Tan), i conflitti tra la **Cyberforce** e la **Stryke Force** esplodono drammaticamente, mentre in Velocity (scritta da Kurt "Marvels" Busiek), la ragazza-saetta della Cyberforce vivrà un vero e proprio incubo, inseguita da un avversario che sembra prevedere ogni sua mossa. **Arma Zero**, intanto, si avvia verso il suo cataclismatico finale.

SPAWN & SAVAGE DRAGON 25 •

In **Spawn**, Al Simmons si ritrova faccia a faccia con la moglie **Wanda**! La **Freak Force** ha a che fare con le conseguenze dell'invasione aliena e con due scioccanti rivelazioni, mentre **Dragon**, ancora posseduto dalle sanguisughe aliene, ha contro Mace. A New Orleans, intanto, vediamo la resa dei conti tra Darling e Skullface!

WILDC.A.T.S. 11 •

In un doppio episodio di STORMWATCH, Inverno lascia la squadra per tornare nella sua Russia e fronteggiare la nuova minaccia del cyborg DRA e dei terroristi nostalgici che lo comandano. L'episodio di DEATHBLOW porta invece *Michael Cray* dritto verso Tempesta in arrivo!

ITALIA

LAZARUS LEDD 33 •

Abate & Bartolini firmano **Progetto Legba**. Una nuova rete telematica militare, un hacker di nome Estrella, riti voodoo, zombi e il rapimento di Rebecca, bella scultrice cieca. Larry si tuffa nel cyberspazio, per affrontare immagini uscite dal suo inconscio!

HAMMER 11 •

Ne L'urlo del cielo, Swan, Helena e Colter tentano di sventare un terribile piano terroristico ordito per annientare un'intera città a scopo di vendetta. Una storia di Barbieri & *Mantovani*!

MONDO NAIF 2 •

Levi, studente del DAMS, sogna di diventare un grande scrittore come il nonno. Amerigo rimane intanto coinvolto nel giro dei camminatori, mentre *Matteo* incontra Enrico e parte con lui per un viaggio lungo la via Emilia. Anna e Luca risolvono nuovi enigmi alchemici e si avvicinano a risolvere il mistero, mentre Fregoli è alle prese con la sessualità degli umani. La cover è firmata da *Massimo Semerano*!

★ MONDO STAR COMICS ★

aprile

A MAGGIO RITORNA LAZARUS EXTRA!

Visto il successo dei primi tre maxi speciali (per non parlare delle short stories uscite in concomitanza con le più importanti mostre del fumetto), ecco in uscita un nuovo, avvincente volume di **Lazarus Ledd**! Una lunga storia di Abate & Natali (**Il lemma di Levemberg**) e un'appendice di Capone & Nespolino (**Il patto**) per un albo che tutti gli appassionati del celebre eroe della Star Comics custodiranno gelosamente. Gli ingredienti? Un piano criminale che ruota attorno a un nuovo e misterioso teorema matematico, killer spietati al soldo di un potente uomo d'affari, un simpatico scienziato e Larry che ritorna alla guida di un taxi per aiutare un amico! La nostra vita e le nostre azioni, sono forse parte di un grande teorema matematico? E' quello che scopriremo insieme a maggio! La short story, richiesta a gran voce da tutti i fan, presenta un'avventura in solitario della Gatta Ladra, inafferrabile Robin Hood in pelle nera!

PRESENT FROM LEMON

MASAKAZU KATSURA FIRMA UN NUOVO SUCCESSO!

Dopo **DNA2** è ora la volta di **Present From Lemon**, che da giugno approderà in tutte le edicole italiane! Una serie che regala al lettore forti emozioni e finalmente estranea Masakazu Katsura dall'universo fantascientifico che aveva sempre contraddistinto le sue storie. Momojiro Sawaguchi è una star della canzone popolare, famosissimo in tutto il Paese e amatissimo dal figlio Remon (soprannominato 'lemon'), che non perde occasione per imitarlo. Una sera, poco prima di entrare in scena, l'uomo viene colto da un malore: il piccolo Lemon corre così sul palco e canta al posto del padre, raccogliendo gli entusiasmi del pubblico. Quando rientra dietro le quinte, vede il genitore morire e la tragedia lo spinge a una solenne promessa: un giorno sarà anche lui un artista famoso. Il dorato mondo degli 'idol' è analizzato con occhio critico da Katsura: l'autore denuncia lo star system nipponico, che vede i cantanti come strumenti usa e getta in un mercato che si stanca troppo facilmente di una voce. Una bella storia firmata dal papà di **Video Girl Ai**, in quattro appassionanti numeri!

GIAPPONE

• KAPPA MAGAZINE 46

Crying Freeman the movie: il cineracconto del film tratto dal manga di Kyoichi Ikegami! Riflettori su **Blue Seed** (by Yuzo Takada) e **Tico** (il nuovo acquisto della Fininvest). Un'intervista esclusiva a Igort e Vanna Vinci (entrambi impegnati con Kodansha)! Un epilogo sconcertante per il manga di **World Apartment Horror**: Itta impazzisce e, armato di una sega elettrica, getta il panico all'interno dello stabile! Katsuhiro "Akira" Otomo ci svela il segreto della maschera demoniaca!

• STARLIGHT 43

Avere due donne per le mani non è cosa facile, e Ryo ne è ben conscio: Saeko lo provoca costantemente ma non si concede mai, mentre la gelosia di Kaori raggiunge livelli inimmaginabili (vi dice niente un certo martello da diverse tonnellate?).

• NEVERLAND 37

Penultimo appuntamento con **DNA2**: per Junta non è proprio facile mantenere la promessa di castità fatta a Karin: l'ingenuità e la vivacità di Kotomi riescono a sedurlo, e i due si nascondono in palestra per abbandonarsi alle gioie del sesso!

• ACTION 30

La Spada di Anubi si impossessa della volontà di Polnareff, e così il Silver Chariot deve ingaggiare un sanguinario duello con lo Star Platinum di JOJO.

• TECHNO 24

Lo scontro tra **Guyver** e *Murakami* è disperato: Sho richiama la crisalide, ma non riesce a trasformarsi! Guyver III approfitta della situazione e si sostituisce all'amico: è la nascita di GIGANTIC DARK!

• MITICO 23

Reduce dai demenziali Nukies, da "ESP" e **Mondo Naif**, Gianmaria Liani rende omaggio all'eroe di Monkey Punch con una copertina realizzata - come sempre - in esclusiva per l'Italia!

• YOUNG 23

Da questo mese, fantasy al 100%! Arriva **Pendragon**, un fantasy 'alla occidentale' in cui il giovane Artù - prima di diventare il leggendario re - affronta in duello le creature più disparate! In **Rayearth** la squadriglia dei tre manoguerrieri è pronta allo scontro finale, mentre in **3x3** Occhi Yakumo entra nella mente di Pai alla ricerca della sua memoria.

• DRAGON BALL 25 e 26

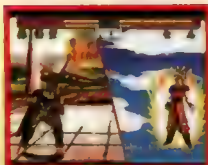
Sono passati cinque anni dall'ultimo torneo Tenkaichi, e Goku ritorna dai suoi amici sull'isola del maestro Tartaruga. Preparatevi a conoscere il suo figlioletto Gohan! Uno scontro tra Goku e il fratello Radish porterà infine un grande lutto sulle pagine di **Dragon Ball**!

• SAILOR MOON 11

IN REGALO IL GIOCO DI SOCIETA' DI BUNNY! Le combattenti vestite alla marinaretta ci svelano un po' di curiosità sulla Pasqua, la festa più dolce dell'anno! Nuove interviste agli eroi della TV, tante illustrazioni di **Sailor Moon** a colori e il seguitissimo fumetto di Naoko Takeuchi!

Rubrica a cura di
Andrea Pietroni

Sega Saturn
DRAGON BALL Z - Shin Butooden
© Bird Studio/Shueisha/Fuji TV/ TOEI/Bandai 1995

Non so perché, ma il Sega Saturn presenta molti più giochi presi dai cartoni animati e, in molti casi, dello stesso gioco ne esistono versioni anche per le altre consolle, e il più delle volte la versione programmata per il Saturn è da considerarsi quella meglio riuscita. Questo è anche il caso del gioco **Dragon Ball Z Shin Butooden**, di cui ne esiste una versione anche per la Play Station (**Kappa Magazine** nr. 40). Seppure simile alla versione Playstation, questo gioco presenta qualche opzione in più e una giocabilità più elevata: si tratta del solito 'picchiaduro' a incontri con ben ventisette personaggi selezionabili (nel gioco Play Station erano ventidue, mentre i restanti cinque non erano giocabili). Oltre all'opzione di combattimento fra i personaggi, vi è anche il Satan mode (assente nella versione Play Station), in cui voi impersonate Mister Satan (un personaggio alquanto ridicolo e borioso) e dovrete scommettere sul combattente che avrete prescelto e fare in modo che questi vinca l'incontro per aggiudicarvi la vincita della scommessa. Per riuscire nell'intento, dovrete acquistare vari oggetti

(bucce di banana, bombe, salse piccanti ecc.), che durante l'incontro (gestito dal computer) vi serviranno per ostacolare l'avversario del guerriero su cui avete puntato. Lo scopo del gioco è quello di vincere la somma necessaria per pagare i vostri debiti di gioco, altrimenti verrete malmenati dall'androide 18 mandato dal vostro creditore. I comandi del gioco (il Battle mode) sono i seguenti: la croce direzionale, per muovere il personaggio e saltare, il pulsante A per i pugni, il B per i calci e il C per lanciare le sfere di energia e, unito a varie combinazioni con la croce direzionale, serve per usare i colpi segreti; il tasto L serve a cambiare il piano di gioco dalla terra al cielo e viceversa, il tasto R, invece, unito alla direzione destra o sinistra, vi consente di allontanarvi o avvicinarvi velocemente all'avversario. Quando il vostro avversario vi lancia un colpo mortale, a prima vista sembra che dobbiate incassarlo e basta, ma fortunatamente è possibile difendersi: basta muovere la croce direzionale in varie combinazioni unitamente al tasto C (nel libretto delle istruzioni vi sono tutti i dettagli del

CYBERKAPPA

webmistress@kappa.magazine

ragnetti e ragnette eccoci qua finalmente con un po' di sostanza! avevo preventivato la presentazione di due dei siti web piu' succosi del panorama anime italiano, ma a furor di pubblico i miei collaboratori e amichetti mi hanno suggerito di parlare invece di un fenomeno decisamente piu' coinvolgente e interattivo: i newsgroups. dato che per ovvi motivi di tempo e lavoro la sottoscritta non ha neppure un minuto per crogiolarsi in chiacchiere virtuali (se no chi ve lo traduce DNA²?), passo la palla al mio carissimo assistente simone 'mark lenders' avanzi, che vi illuminerà su questi misteriosi forum elettronici.

• NEWSGROUPS - gruppi di discussione. i 'naviganti' più smaliziati lo sanno: le risorse di INTERNET sono infinite. uno dei 'settori' più interessanti del cyberspazio è USENET, ovvero lo spazio delle news che ospita innumerevoli 'gruppi di discussione', ognuno dedicato a un particolare argomento. per chi non sapesse come accedervi, ecco alcuni consigli: potete usare tranquillamente NETSCAPE (il 'navigatore' più diffuso), inserendo al posto dell'indirizzo news: seguito dal nome del gruppo che vi accingete a visitare. consiglio caldamente, comunque, di usare FREE AGENT invece di NETSCAPE: è un programma scritto apposta per accedere con comodità al newsgroup e leggere gli interventi dei partecipanti 'offline' (vale a dire senza avere il collegamento a internet attivo, cioe' risparmiando i soldi del telefono). non lo possedete? fate una corsa a prendervelo a http://www.forteinc.com/forte. è gratis! il numero totale dei gruppi è immenso. i partecipanti a queste 'tavole rotonde' discutono quotidianamente dalla cucina al cinema, ai possibili modi per distruggere la terra (giuro!)... vuoi vedere che si parla anche di cartoni giapponesi? si! su it.arti.cartoni. amanti degli anime, questo è il gruppo che fa per voi! vi si trovano persone folli che parlano di tutto ciò che concerne i cartoni animati, soprattutto giapponesi. è in italiano: che aspettate a partecipare? se il server del vostro provider non lo possiede, potete usare qualche newsserver pubblico come venere.inet.it. purtroppo lo spazio è tiranno e non possiamo approfondire il tema: se non sapete come accedere al newsgroup e il vostro provider vi fa le pernacchie a ogni richiesta di aiuto, contattatemi pure, e vi spiegherò tutto per filo e per segno!

mark lenders: madoka@intesys.it

grazie, caro. arlecco la vostra domina tarantula (o web mistress) per commentarvi la lista quasi completa di newsgroups in inglese su anime e manga che mi ha e-spedito il mio carissimo amico kinkie del villaggio (globale) pinguino:

rec.arts.animation | rec.arts.anime | rec.arts.anime.stories | rec.arts.anime.info
rec.arts.anime.marketplace | rec.arts.manga | alt.manga

i seguenti gruppi invece si occupano di cartoni specifici come sm o bubble gum chrysis, popolari in USA:

alt.fan.bgcrisis | alt.fan.sailor-moon | alt.fan.r-takahashi | alt.tv.robotech
alt.fan.robotech | alt.fan.hello-kitty

caso a pag. 12). Un altro accorgimento per sopravvivere il più a lungo possibile è anche il seguente: quando lanciate il vostro colpo mortale o le sfere di energia, la barra gialla posta sotto a quella della vitalità si esaurisce (se questo accade, vi troverete ad ansimare per qualche secondo e non potrete rispondere a nessun attacco). Per ricaricarvi velocemente, non dovrete fare altro che premere contemporaneamente A e B, e verrete ricoperti da un'aura gialla: in poco tempo sarete pieni di energia! Prima di giocare potrete cambiare alcune opzioni, quali la difficoltà o la configurazione dei tasti, così da poter meglio affrontare la battaglia. In fin dei conti, il gioco è ben fatto e ha una grafica molto accattivante: non mancano alcuni difetti (la scarsa fluidità dei movimenti dei personaggi o la difficoltà di difendersi contro i colpi mortali), ma se siete fan della serie passerete sopra a tutto. Se volete un vero picchiaduro, però, vi consiglio di orientarvi verso **X Man children of the atom** o **Street Fighter Zero**, che dal punto di vista della giocabilità sono molto più validi.

qui si possono invece scaricare immagini e suoni che i partecipanti ai gruppi hanno caricato, ma e' consigliabile farlo con FREE AGENT o un altro programma che supporti UUENCODE (uno dei metodi di conversione di file in dati binari), poiche' NETSCAPE non e' in grado di mostrare i file correttamente:

alt.binaries.pictures.anime
alt.binaries.pictures.erotic.anime
alt.binaries.sounds.cartoons

c'e' qualche newsgroup a luce rossa... cosa ci sarà mai di sexy in hello kitty...?

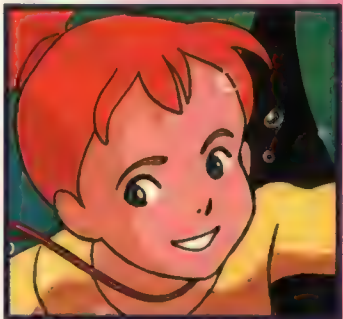
alt.sex.fetish.sailor-moon
alt.sex.hello-kitty

è l'ora dei saluti: se vi interessa saperne di più su come usare i programmi per leggere i newsgroups non avete che da chiederlo. in onore di alt.sex.fetish sailor-moon rendo pubblici i miei codini e la mia carissima amica dark lady che spesso bazzica IRC... come? cos'è IRC? ne parleremo sul prossimo numero!

cyberkappa@simona.com
simona "madoka kusanagi" stanzani,
the webmistress@kappa.magazine
URL: http://www.simona.com

TV Color

L'uscita speciale dedicata a **Tekkaman Blade** ha colpito nel segno! **Tv Color** continuerà così a lavorare per proporre ogni mese grandi anteprime, mentre sono in lavorazione nuovi speciali che si arricchiranno di numerose schede di approfondimento e insoliti 'dietro le quinte'.
Prima di tuffarci nella 'serie novità' della quale parleremo in esclusiva oggi, qualche precisazione. Riguardo a **Teknoman**, potete stare tranquilli: non si vedranno nella nuova serie scene tratte dai vecchi episodi prodotti nel '75. Inoltre nessun taglio: i primi episodi sono stati raccolti in un film, una sorta di episodio pilota, che narra l'avventura di D Boy prima che il ragazzo giungesse sulla Terra.
Cambiamo genere, e da quelle spaziali, passiamo alle rotte oceaniche. Sono molte le storie di amicizia tra uomini e animali che si sono trasformate in successi televisivi e cinematografici. Si comincia con **Rin tin tin**, **Furia**, **Zum il delfino bianco**, sino ad arrivare a **Belle & Sebastian**, da poco tornati su Canale 5. Ora, probabilmente sempre sulla rete Fininvest, si prepara ad arrivare **Tico!** La Nippon Animation ha indubbiamente realizzato **Tico and Friends** pensando a un pubblico di giovanissimi, ma la serie risulta comunque piacevole e divertente. L'anime narra le avventure di una ragazzina di undici anni che solca i mari con il padre Scot a bordo della 'Peperoncino'. Nancy, dagli occhi azzurri e i capelli rossi, è un mozzo provetto innamorato del mare, dei cieli azzurri e di tutte le creature. Tra i suoi affetti, al primo posto c'è proprio Tico: la grande orca amica della ragazza è un animale dalla straordinaria intelligenza che ha deciso di accompagnare la 'Peperoncino' in giro per il mondo, condividendo con l'equipaggio le numerose avventure che il mare riserverà loro. Al seguito del nutrito gruppo marinaro c'è anche Junior, il cucciolo che Tico ha dato da poco alla luce. Purtroppo, il destino vorrà che quest'ultima perda la vita nel tentativo di disincagliare il sommergibile di Al, marinaio della 'Peperoncino', bloccato sul fondo dell'oceano. Cercando di mitigare il dolore, la piccola Nancy cercherà a fatica di conquistare la fiducia di Junior e, dopo un lungo periodo, riuscirà finalmente a ottenerla, ribattezzando l'orca con il nome della madre.
Un viaggio in giro per il mondo alla scoperta di isole incontaminate e distese marine accese dai caldi raggi solari. Oltre a Nancy e suo padre (uomo di grande flemma, nonché studioso oceanografico), fanno parte dell'equipaggio anche Al e la bella e spigolosa Cheril. Lui è un uomo robusto, riconoscibile immediatamente per i folti baffi e l'inconfondibile berretto verde; lei è invece la figlia viziata e capricciosa di un ricco industriale, imbarcatasi sulla 'Peperoncino' in cerca di nuove emozioni. Le stesse che speriamo di provare anche noi, seguendo questa nuova serie a cartoni animati.
Due notizie lampo prima di salutarci! Venerdì 1 febbraio, **Kiss me Licia** ha fatto registrare a Canale 5 lo share del 26% (il più alto delle tre reti Fininvest): mentre si sta decidendo se far seguire alla serie animata gli omonimi telefilm interpretati da Cristina D'Avena, dall'America arriva la notizia che **Migthy Morphin Power Rangers** è stato sostituito dal più moderno **Power Rangers ZEO**, che probabilmente vedremo anche in Italia.

Nicola Bartolini Carrassi

TOP TEN STAR COMICS manga Novembre 1995

1 • Dragon Ball 17
2 • Dragon Ball 18
3 • Neverland (DNA²) 32
4 • Sailor Moon 6
5 • Action (JoJo) 25
6 • Techno (Guyver) 19
7 • Kappa Magazine 41
8 • Mitico (Lupin III) 18
9 • Young 18
10 • Starlight (Rough) 38

Guida-Guido

di Andrea Baricordi

Entrare nello studio di Guido Manuli è come tornare indietro nel tempo. Alla parete dell'ingresso sono appesi i rodovetri raffiguranti Johnny Bassotto, la Tartaruga e il Cavallino Michele, conosciuti da milioni di telespettatori grazie alle sigle di noti varietà televisivi della sera o di famigerati telequiz del giovedì. Ci troviamo a Milano, non molto distanti dalla stazione ferroviaria centrale, nella sede di una ditta che si chiama semplicemente **Guido**, dove sono nate - e continuano a farlo - molte delle migliori idee 'animate' del nostro paese, nonostante il suo titolare dichiari di essersi avvicinato al mondo dei cartoni per puro caso.

GM - Se non capita l'occasione buona, volontà e potenzialità non bastano. Mentre Bruno Bozzetto stava producendo uno dei primi cartoni animati del Signor Rossi, gli chiesero di realizzare uno spot animato per Carosello. Io ero lì mentre apriva lo studio d'animazione. Un caso...

KM - L'animazione italiana esiste solo per pubblicità e concorsi?

GM - Be', la pubblicità, finora, ha 'dato da mangiare' a tutti, ma qualcosa sta cambiando. La Rai ha iniziato a produrre film pilota per serie TV animate, quindi, se tutto andrà bene, si aprirà un nuovo mercato. A partire dall'aprile del 1996 ci sarà un appuntamento annuale patrocinato dalla Sacis dedicato alle serie animate televisive, dove si potrà vedere materiale italiano e co-produzioni con l'estero. Ci saranno grandi anteprime. La prima mossa, comunque, è stata di Giampaolo Sodano, direttore della Sacis e responsabile di produzione Rai, che si è chiesto perché mai l'Italia si sia finora accontentata di acquistare animazione dall'estero senza mai produrne, e così ha dato il via a tutto.

KM - Le co-produzioni con l'estero possono essere una soluzione?

GM - Sono necessarie. Un solo network non ce la farebbe mai a produrre una serie animata: il lavoro da svolgere è pari a quello di diversi lungometraggi, e se si pensa a quante persone, mezzi e denaro devono essere impiegati in un unico film d'animazione, ci si rende subito conto che un serial non è una passeggiata.

KM - La concorrenza di America e Giappone ha creato molti problemi?

GM - Praticamente no, dato che noi... Non esistiamo! Le case di produzione americane e giapponesi sono talmente enormi che ormai non ci si pone nemmeno il problema.

KM - Molti nostri lettori aspirano a diventare animatori. In Italia, dove si può imparare questo mestiere, e che prospettive di lavoro ci sono?

GM - Be', a parte imparare sul campo collaborando con un professionista - il che è abbastanza difficile, dato che il tempo è scarso e non c'è organizzazione in questo ambito - esiste la scuola d'animazione di Cinecittà a Roma, quella di Gianini - forse la migliore - e alcune altre a Milano. Le prospettive? Se esci dalla scuola e sei bravissimo, prima o poi trovi il modo di lavorare. Se sei così-così, devi sicuramente aspettare un po' e, nel frattem-

Illustrazione per **Chi ha paura?**, la serie TV che Manuli sta preparando per la RAI, e che metterà a confronto i mostri 'storici' con le parodie di quelli nuovi. La versione ufficiale di questa illustrazione è più 'politically correct': la strega stringerà in pugno un aspirapolvere, e la baby killer un telecomando cattura-persone. In secondo piano, un 'Freddie' con le dita a coltellino svizzero. In alto, autocaricatura di Guido Manuli da **Solo un bacio**, in cui il nostro animatore importuna la Biancaneve disneyana, e viene massacrato dai famelici sette nani.

Qui sotto, una singolare rapina da **Istruzioni per l'uso** [illegible]

po, 'farti la mano'. Ma se non sei il massimo, dove te la fai, la mano? Già è difficile sopravvivere per noi 'vecchi del mestiere'... Comunque, se i progetti della Rai partono, ci sarà bisogno di molta manodopera, e quindi i giovani animatori avranno più probabilità di iniziare a lavorare. Ma le produzioni italiane nascono prevalentemente in studi non più grandi di un ufficio. Credo sia necessario che tutti i piccoli laboratori trovino il modo di unirsi.

KM - Nel mestiere di animatore, in che quantità vanno dosati cuore, cervello e portafogli?

GM - Se non hai fantasia, hai finito prima ancora di iniziare, ma senza la dedizione e l'impegno è meglio lasciar perdere. Bisogna imparare ad affrontare questo lavoro più seriamente: questo campo è pieno di geni fantasiosi, ma cercare di realizzare un progetto particolare senza sapersi organizzare è impossibile. Produrre un cortometraggio di soli 5 minuti costa dai 30 ai 40 milioni, che forse rivedrai dopo una decina d'anni... E fortuna che almeno hai la speranza di venderlo all'estero! Finora abbiamo fatto di tutto per produrre animazione con quattro soldi, per poi presentare i nostri lavori a concorsi in cui concorrevamo contro produttori che dispongono di ogni mezzo e di grand quantità di denaro. Basti pensare che in Canada c'è addirittura un ente statale che sovvenziona film d'animazione. Noi dobbiamo pensare anche a guadagnarci da vivere, e dobbiamo lavorare nei fine settimana, durante le vacanze o anche di notte. Ci vuole molta voglia di fare: il cortometraggio è più commerciabile di un film, ma ti limita parecchio.

KM - Il computer nell'animazione: un rivale o un compagno?

GM - Be', dipende da come viene usato. Ora la Pixar ha realizzato **Toy Story** per la Disney completamente in computer grafica... Qualche anno fa, la stessa Pixar dimostrò che ci si poteva evolvere e, invece di continuare a produrre la tipica animazione fredda che si era vista fino ad allora, diede vita a uno short in cui una normalissima lampada da tavolo giocava a palla, rendendola assolutamente credibile e 'umana'. Se un animatore è in grado di fare questo, allora ben venga. Io ne faccio un uso normale, niente di eccezionale: il paperotto che annuncia la trasmissione **Go Kart** è colorato al computer.

KM - Cosa attira di più gli spettatori, in un film d'animazione?

GM - La gente vuole divertirsi, indipendentemente da dove provenga il film. La Disney produce cartoni indiscutibilmente belli, e il pubblico dimostra di gradirli molto. La stessa cosa accade per i cortometraggi italiani e stranieri presentati ai vari festival: la platea ne è sempre entusiasta, nonostante sia formata da gente del posto e non da 'esperti', ma nonostante questo non c'è modo di vederli in TV, perché c'è chi teme che non funzionino. Hanno cancellato perfino **Fantasy Party**... Acquistare animazione dall'estero costa molto meno e riduce i rischi, ma in questo modo l'Italia faticherà parecchio a promuovere all'estero prodotti suoi.

KM - Fra i suoi film, quale ritiene il migliore e quale quello che non ha rispecchiato le aspettative iniziali?

GM - Ognuno ha una sua storia, e non mi sento di fare una classifica... Forse **Incubus** è quello che mi ha soddisfatto di più: quando la gente lo vede, so in anticipo a che punto scatta il sorriso, la risata o la pausa d'attesa. Altri hanno risentito della durata. Entrare in concorso è difficile e hai diverse costrizioni: magari sei costretto a tradurre una storia da cinque minuti in un film da dieci, e allora il ritmo è rallentato.

KM - E il film d'animazione non suo che apprezza di più?

GM - **L'uomo che piantava gli alberi** è eccezionale. E' una vera e propria illustrazione in movimento, disegnato tutto su carta, di una bellezza

Altri due 'nuovi mostri' da **Chi ha paura?** [illegible] di **Venerdì 13**, Jason

senza pari.

KM - E' possibile che questo film l'abbia ispirato per realizzare le sequenze 'realistiche' de L'eroe dei due mondi (vedi Kappa 43)?

GM - No, l'idea è nata da un'esigenza. Dato il piccolo budget, sarebbe stato impensabile disegnare la parte storica 'alla Disney', e allora ho preferito che fosse la tecnica di Manfredo Manfredi a dare l'effetto.

KM - L'eroe dei due mondi è riuscito a raggiungere le sale cinematografiche. Com'è andata?

GM - E' andata che... Non è andata! Il film non è stato promosso per nulla, e in più i distributori lo hanno messo in circolazione nei cinema a Natale, in concorrenza con **Il Re Leone**. Morale: il secondo giorno d'uscita le sale erano deserte. Oltre a questo, non è nato per il cinema: è un modo per insegnare la storia in maniera divertente, e quindi dovrebbe essere passato nelle scuole, o in alcune precise fasce orarie in TV. In questo modo avrebbe senso.

KM - Il film è incredibile: mostra avventure e vicende di Garibaldi degne di un colossal di Hollywood...

GM - Quando mi sono messo a fare ricerche su Garibaldi, ho scoperto un personaggio stupendo! Gli eroi del west, come Bufalo Bill e compagnia bella, erano niente in confronto a lui! Garibaldi ha fatto tante di quelle cose, tanti di quei casini... Ma era uno sfigato pazzesco! E' sempre stato maltrattato in maniera perversa da tutti i politici, e lui, disposto a dare l'anima, alla fine si è trovato su un'isola a zappare! Un personaggio molto umano, molto bello, molto vero... Che i ragazzi potrebbero imparare ad amare, mentre invece, leggendolo sui libri di scuola, se lo dimenticano il giorno dopo. Il problema è che queste cose sono in mano a gente che ha già uno stipendio, e che quindi non è interessata a fare di meglio... E' stato proiettato al Festival di Annecy, e la cosa strabiliante è che i bambini sono riusciti a divertirsi e a commuoversi nonostante dovessero leggere i sottotitoli per comprenderlo! Ma nessuno ragiona su questo...

KM - I cartoni animati giapponesi sono molto spesso bersagliati da una censura sciocca e bigotta. Lei ha qualche esperienza in merito?

GM - Un episodio di un mio cartone animato sugli animali è stato preso di mira da una commissione perché presentava la vicenda di un kiwi (un uccello neozelandese senza ali) che non si rassegnava all'impossibilità di volare e che le tentava tutte per riuscirci. Mi è stato detto che era diseducativo, perché «non si può mostrare una situazione in cui un personaggio tenta di riuscire in qualcosa che non è portato a fare», e dare così un insegnamento dannoso ai ragazzi. In poche parole, hanno messo in discussione la storia del mondo: pensando in questo modo, non avremmo mai inventato né la ruota, né l'aereo, solo perché l'uomo 'non è portato' a viaggiare velocemente o a volare. La portavoce di questa commissione era particolarmente intransigente e non volevo litigare, ma avrei potuto portarle a esempio la sua stessa persona: perché aveva il fondotinta e i capelli stirati se, per la sua natura, 'era portata' a essere pallida e riccia? Aveva forse visto cartoni animati diseducativi da bambina? Il problema di queste commissioni è che ti tarpano, ti chiudono, ti rendono impossibile fare quello che tutti fanno normalmente. Forse credono che la gente sia scema e che abbia bisogno di un paraocchi fornito da loro per non farsi male. Le commissioni sono pericolose. Purtroppo, le trasmissioni per ragazzi sono fatte da gente inconsapevole del fatto che i bambini di oggi sono decine di volte più svegli e smaliziati di quando erano piccoli loro. E' giusto insegnare ai più giovani anche il gusto per l'estetica e per il lato poetico della vita, ma non si può per questo motivo eliminare il resto.

Un grazie a Guido Manuli e un augurio di buona fortuna ai nuovi progetti animati che lo vedono coinvolto.

Il terribile Cris Cros (parodia di Pinhead di **Hellraiser**) da **Chi ha paura?** [illegible] degli incubi a 'scuola cinese' di **Incubus**

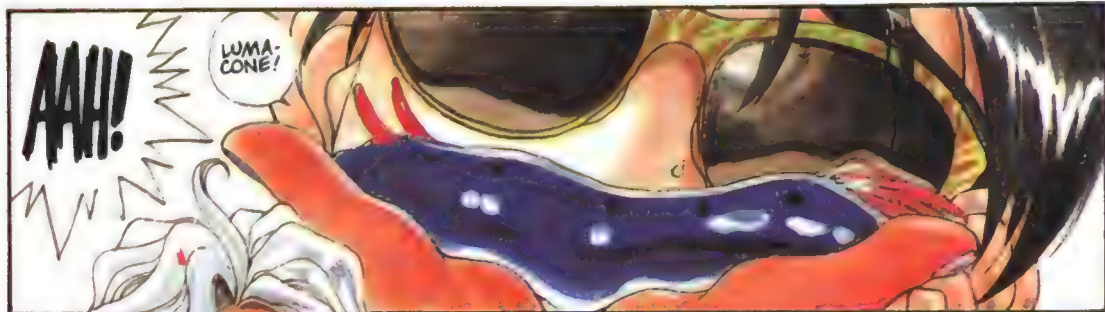
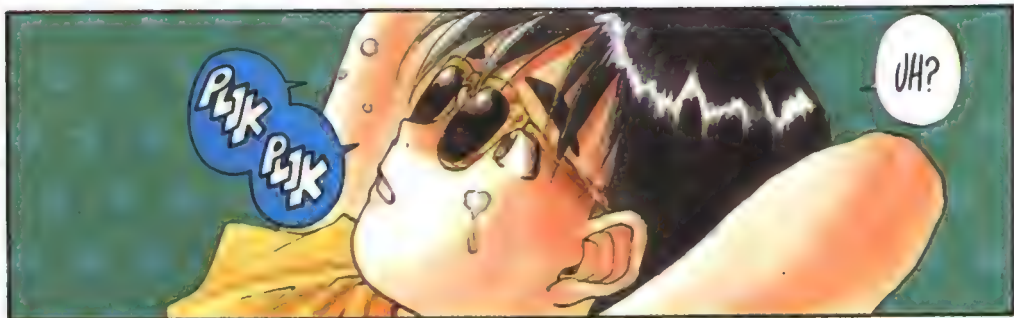
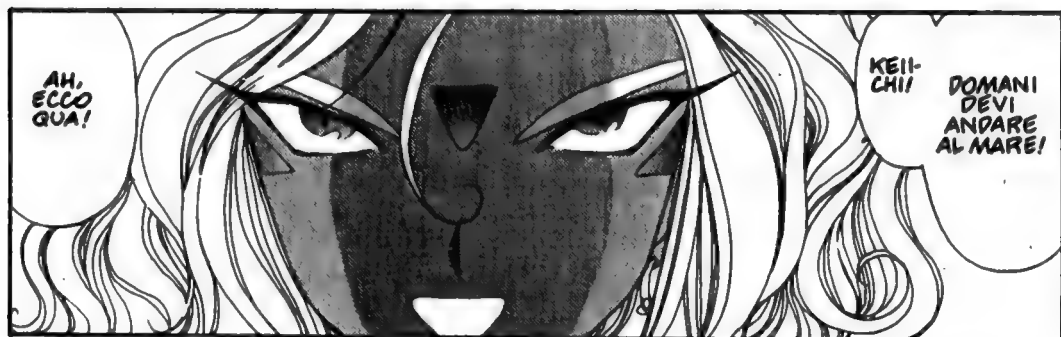
IL CIELO AZZURRO... LE NUVOLE BIANCHE...

...E LA SPIAGGIA DESERTA...

EHI, KEIICHI!

CI STIAMO PROPRIO DI-
VERTENDO UN SACCO!

OH, MIA DEA!
di Kosuke Fujishima
IL MAR DEL RUBACUORI

BE: SE VA COSI, DIREI CHE LA VACANZA E' OK!

COSA?
COME SAREBBE A DIRE?
ORA LA TUA STELLA PRINCIPALE E' SOTTO LA PROTEZIONE DELLA LUNA...
ASSIEME AI COLORI DELLA STELLA ACCOMPAGNATRICE SI ATTRAGGONO RECIPROCAMENTE CON FORZA...
...IN ATTESA DEL MOMENTO PIU' OPPORTUNO PER EMETTERE LO SPLENDORE ETERNO...

HAI CAPITO?
PER NIENTE!
NON SONO MICA MAGO MERLINO, IO!
CHIUNQUE DICHIARERÀ IL PROPRIO AMORE SU QUELLE ROCCE IN UNA NOTTE DI LUNA PIENA...
...RIUSCIRÀ A REALIZZARE UN'UNIONE ETERNA!
ASCOLTAMI BENE!
SULLA COSTA DEL SAHARA, SITUATA A SUD DI QUESTO POSTO...
...CI SONO TRE ROCCE GEMELLE!
HAI CAPITO?
ETERNA!
IL DESTINO È GIÀ SCRITTO! È IL TUO KARMA!

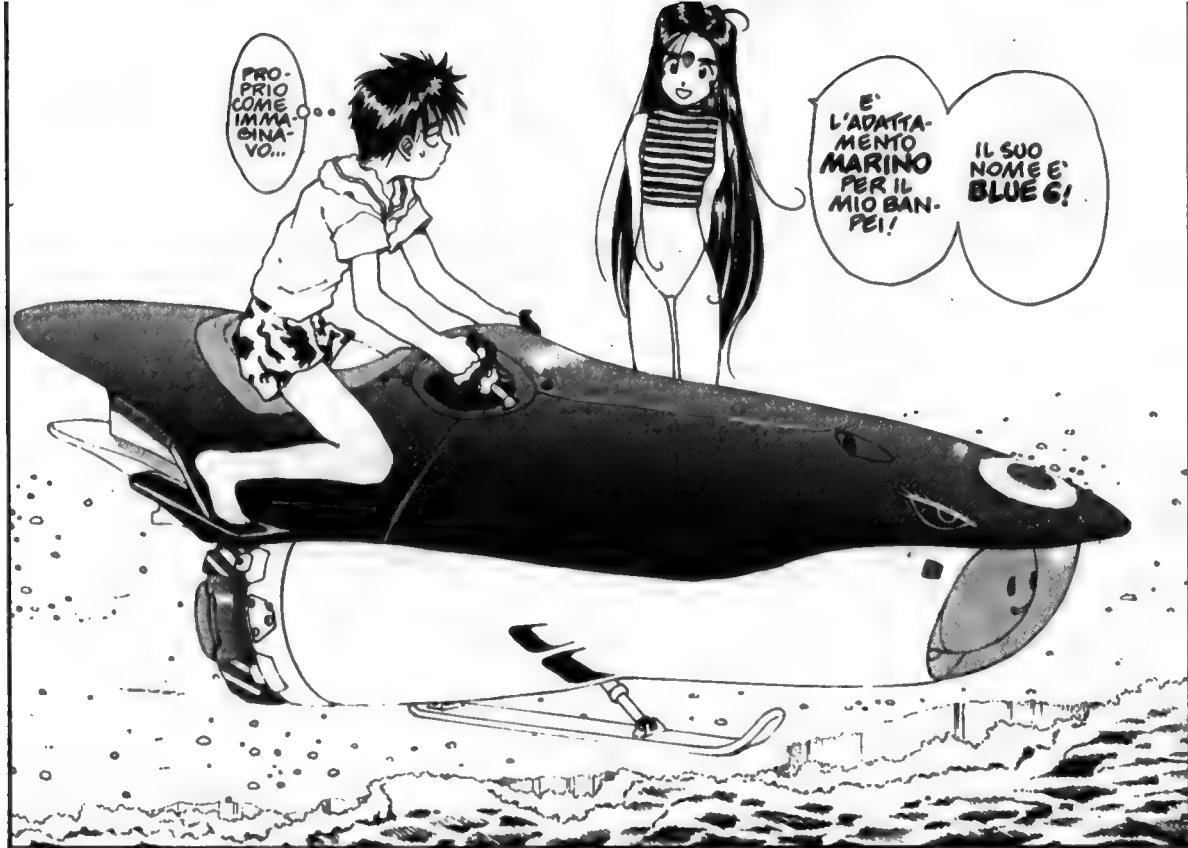
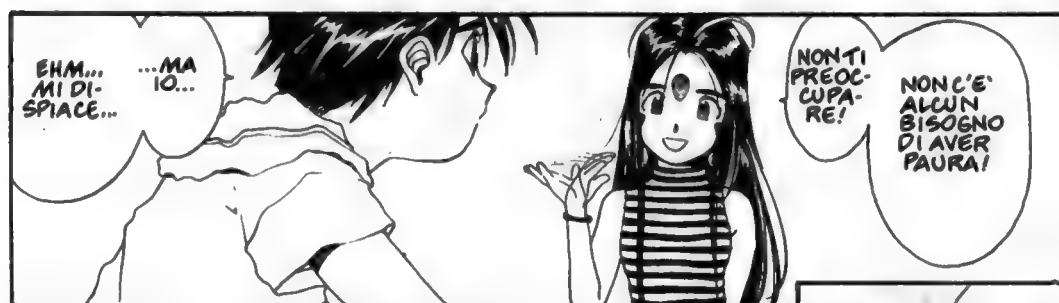
...MA UNA RAGAZZA ASPETTA SEMPRE CHE LE VENGANO ESPRESSI I SENTIMENTI CON LE PAROLE!
NON MI IMPORTA SE CI CREDI O NO...

DEVO AMMETTERE DI AVER PENSATO CHE SI TRATTASSE DI UNO DEI SUOI SOLITI TRUCCHI...
IN OGNI CASO, IMMAGINO CHE ANDRAI AL MARE...

MA NONOSTANTE CIÒ...

KEIICHI!

...AL MARE CI SONO VENUTO LO STESSO...
ORA RICORDI, O VUOI CHE QUESTO LUMACONE FINISCA NELLA TUA MAGLIETTA?
RICORDO, RICORDO... SMETTILA, ADESSO!
CHE SCHIFEZZA!

NON VIENI A NUOTARE, KEIICHI?

PROPRIO COME IMMAGINAVO...
E' L'ADATTAMENTO MARINO PER IL MIO BANPEI!
IL SUO NOME E' BLUE 6!
EHM... MI DISPIACE...
...MA IO...
NON TI PREOCCUPARE!
NON C'E' ALCUN BISOGNO DI AVER PAURA!
NO... EHM... NON ERA PROPRIO QUESTO CHE INTENDEVO..
E' CHE IO NON SO NUOTA...
CLICK
LO MANOVRERÒ IO STESSA USANDO QUESTO TELECOMANDO!
DIVERTITI PURE!

SWHOSH
...REEE!

ARGH!
PLASH

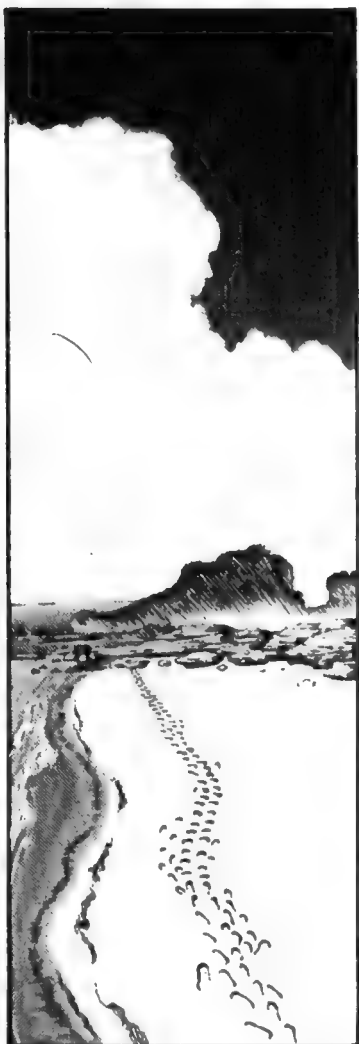
ERA MEGLIO SE LE AVESSI DETTO SUBITO CHE GALLEGGIO COME UN SASSO!

DUBITO CHE SI STIA DIVERTENDO...
SONO CONTENTA DI VEDERLO COSÌ FELICE!
AHAAA!

ERA MEGLIO SE NON CI FOSSI MAI VENUTO!
OH...
UH?!
STAI BENE?
POTEVI ANCHE SCENDERE PRIMA, SE NON VOLEVI FARE TUTTA QUELLA FATICA...

MI CHIEDO SE ESISTANO DAVVERO LE TRE ROCCE GEMELLE...
LE TRE ROCCE GEMELLE! GEMELLE!

VADO A FARE UNA PASSEGGIATA...
...DOVE STAI ANDANDO?
KEIICHI...

TU RESTI QUI!
ANCH'IO! POSSO? POSSO?
VENGO ANCH'IO!

COME IMMAGINAVO NON C'È NULLA CHE SI AVVICINI ALLA DESCRIZIONE DI URD...

SSSSH

KEIICHI... TROVARTI QUI AL MARE CON ME NON TI RICORDA NULLA?
COME?

IL GIORNO IN CUI SIAMO USCITI PER LA PRIMA VOLTA ASSIEME...
...SIAMO ANDATI AL MARE, RICORDI?

AH...AH AH AH! GIÀ...È PROPRIO COSÌ!
TU-TUM

LE ROCCE NON RIESCO A TROVARLE, MA PENSO CHE VADA BENE COMUNQUE...

COSA?!

COSA DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?!

CIÒ CHE VOGLIO DIRE...

...È CHE QUELLO È IL LORO DESTINO!

ECCO-CI...
...AAH! MA... URD! SEI MEZZA NUDA!
GRAZIE. LO SO... NON CREDO DI FARTI SCHIFO, PERÒ...

A PROPO-SITO... HAI TROVATO LE ROCCE GEMELLE?
NO...
...NON HO TROVATO NIENTE DEL GENERE...

MI STAI PRENDEN-DO IN GIRO COME AL SOLITO...
RATTLE

KEII-CHI...
...ASCOL-TAMI BENE!

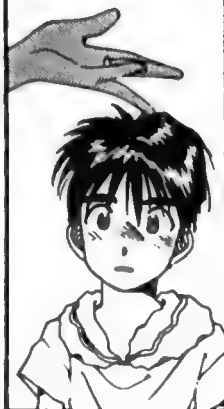
DI OCCASIONI BUONE NE ESISTONO QUANTE LE STELLE IN CIELO...

...MA POTRAI AFFERRARE SOLTANTO CIÒ CHE ENTRA NELLE TUE MANI...

LO SAI IL PERCHÉ?

PERCHÉ NESSUNO PUÒ SAPERE QUANDO ARRIVANO LE BUONE OCCASIONI!

NON AVRAI INTENZIONE DI LASCIARTI SFUGGIRE UN'OCCASIONE COSÌ GHIOTTA PROPRIO DAVANTI AI TUOI OCCHI?

SE INIZI CON UN DUBBIO, NON RIUSCIRAI A VEDERE NEMMENO CIÒ CHE TI PASSA DAVANTI AL NASO!

VA' A VEDERE UN'ALTRA VOLTA, SU!

...E SE DOVESSI TROVARTI IN DIFFICOLTÀ, CHIAMAMI PURE!

GIÀ... HAI P.PROPRIO RAGIONE!

DOVE SI SARANNO CACCIATE URD E SKULD?

MI IMBARAZZA MOLTO RESTARE SOLO TANTO A LUNGO CON BELLDANDY...

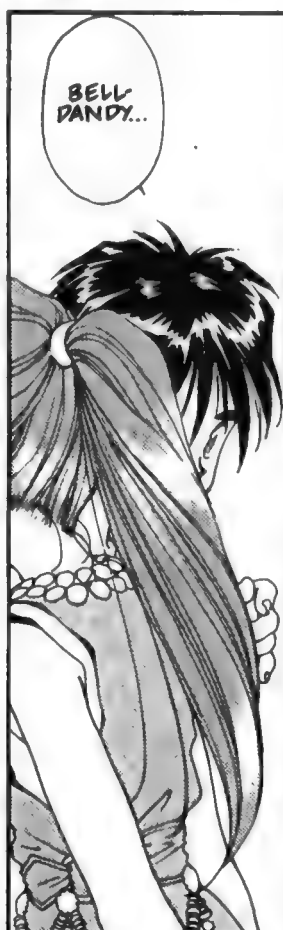
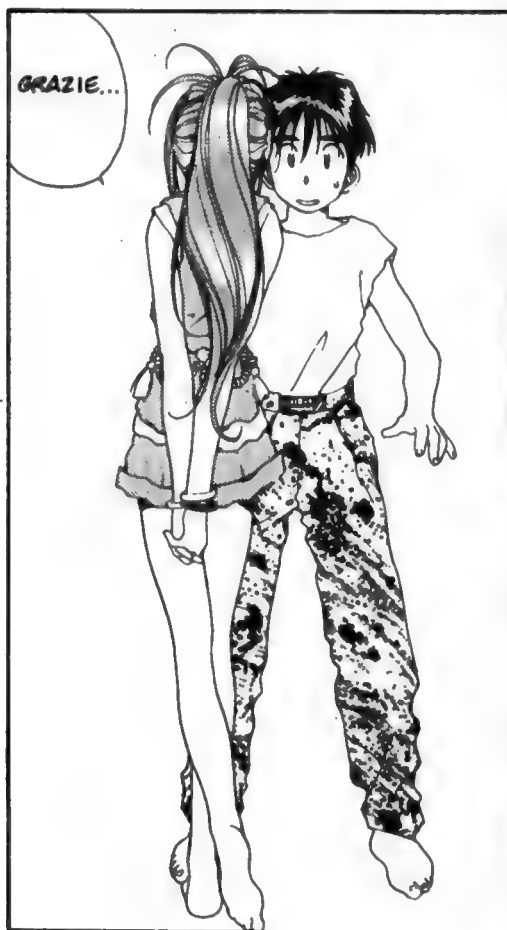
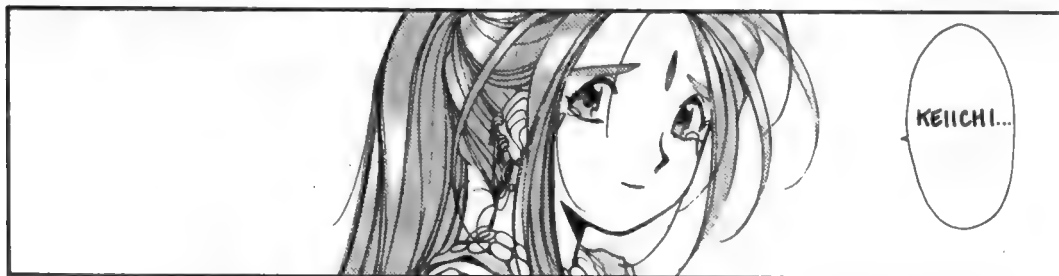
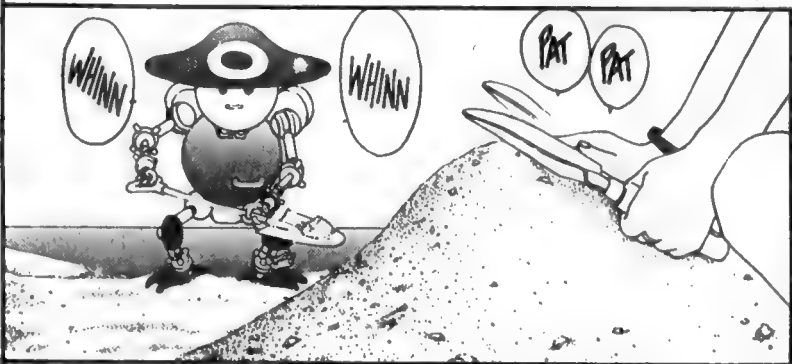
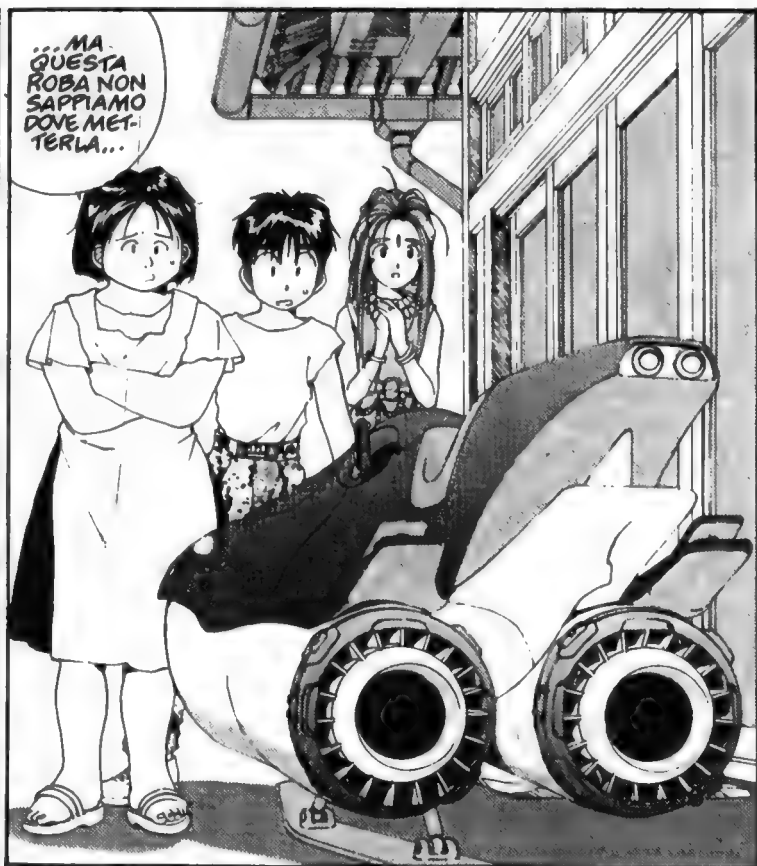
CO-ME...
...POSSO DICHIARARMI, ORA CHE E' PASSATO TANTO TEMPO DA...?
AVANTI, DICHIARATI!
LEI LO STA ASPETTANDO!

LE ROCCE GEMELLE, LA LUNA CHE SALE, NOI DUE SOLI...
BELLDANDY...
SÌ?

IO TI VOGLIO BENE...
LEI RIMANE UN PO' SORPRESA...

POI, DOPO ESSERSI MOSTRATA UN PO' TIMIDA, SUSSURRERÀ SOTTOVOCE...
ANCH'IO...

AAAH! CHE IMBECILLE! BASTA, BASTA!
NON TI HO DETTO DI FARE LO SCEMO!
NON TI MONTARE LA TESTA, CASANOVA!

KEIICHI?
HAI LA FACCIA TUTTA ROSSA...TI SENTI POCO BENE?
PAT
TU TUM
AAH! EHM...NO, NON TI PREOCCUPARE!
NON FARMI ADDORMENTARE COME È SUCCESSO L'ALTRA VOLTA!
STRUSH STRUSH
ERA MEGLIO SE TU NON FOSSI VENUTO AL MARE CON ME, KEIICHI...
DA QUANDO SIAMO ARRIVATI QUI...
...È COME SE QUALCOSA TI INQUIETASSE!
MA... CHE DICI, BELLDANDY?

GRAZIE...

BELL-DANDY...

EHM... ...SCUSI!

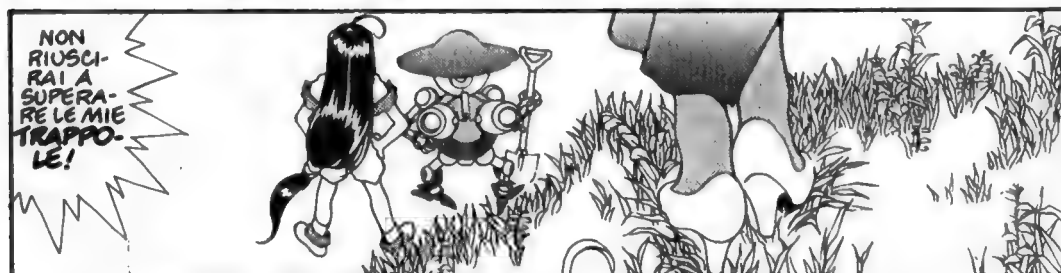
GULP!

VI AVEVO DETTO CHE POTEVATE LASCIARE LA MOTO, CERTO...

...MA QUESTA ROBA NON SAPPIAMO DOVE METTERLA...

OH, MI SCUSI... LA TOGLIERO' IMMEDIATAMENTE...

COME DIAVOLO AVRA' FATTO SKULD A PORTARLA FIN QUI?
QUELLA BIRICHINA...

WHINN
WHINN
PAT
PAT

AH AH AH! LA COSA SI STA FACENDO DIVERTENTE!

È UNA LEGGE NATURALE... SI RAGGIUNGE L'AMORE SOLO DOPO MOLTI OSTACOLI!

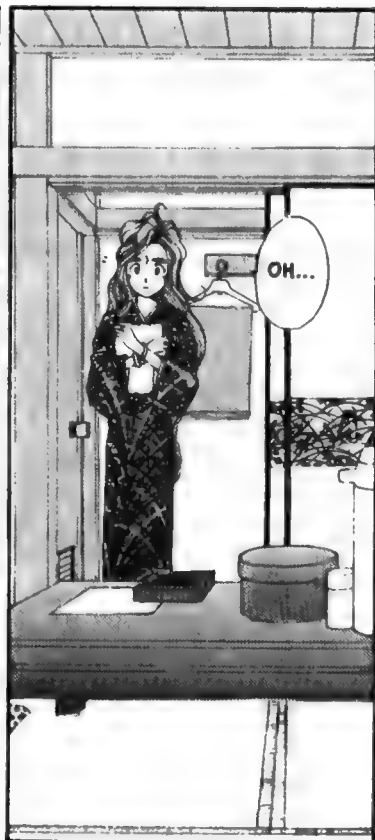
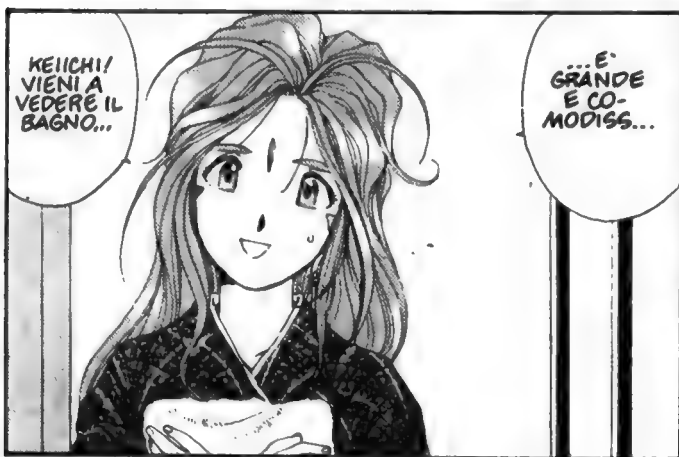
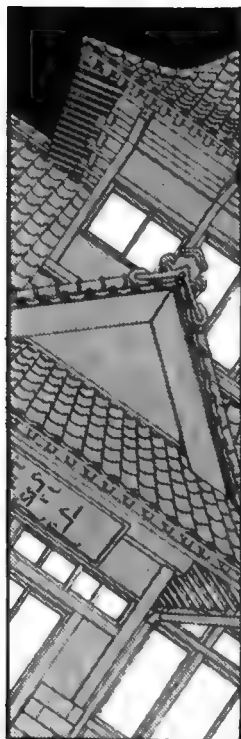
GIUSTO, KEIICHI?

MM...

SE INIZIERAI CON UN DUBBIO, NON POTRAI VEDERE NEMMENO CIÒ CHE TI PASSA DAVANTI AL NASO!
NON RIESCI A VEDERE!

UH?

OH...

...È GRANDE E COMODISS...
KEIICHI! VIENI A VEDERE IL BAGNO...

K1 SI LEGGE KEI (KAPPA) ICHI (UNO): BUFFO, NO?_KB

NON... NON MI SENTO BENE...
UH?
FORSE QUELLO CHE DICEVA URD ERA...
EHI... COSA LE SUCCEDE?
OH! CHE CARINA! E ADESSO COSA FACCIO?
...LASCIARLA QUI!
DOVREI FARE IN FRETTA, MA NON POSSO...

SU, PRESTO! SALGA SULLA MIA SCHIENA!
FARO' IN TEMPO, TORNANDO INDIETRO! PRIMA LA ACCOMPAGNERO' A CASA!

GRAZIE!
HEHI

OH... E' INCREDIBILE QUANTO SIA PESANTE...
WHUMP

RATTLE
MA... NON ...NON E' POSSIBILE!

ENERGIA!

EH EH EH!
CI E' CASCATO!

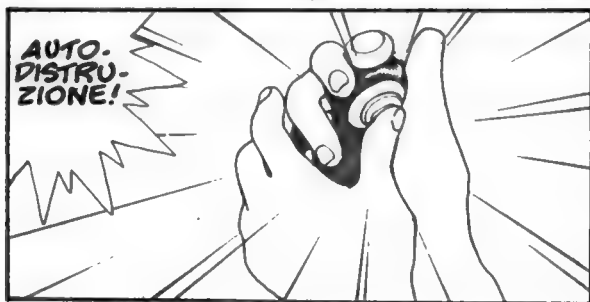
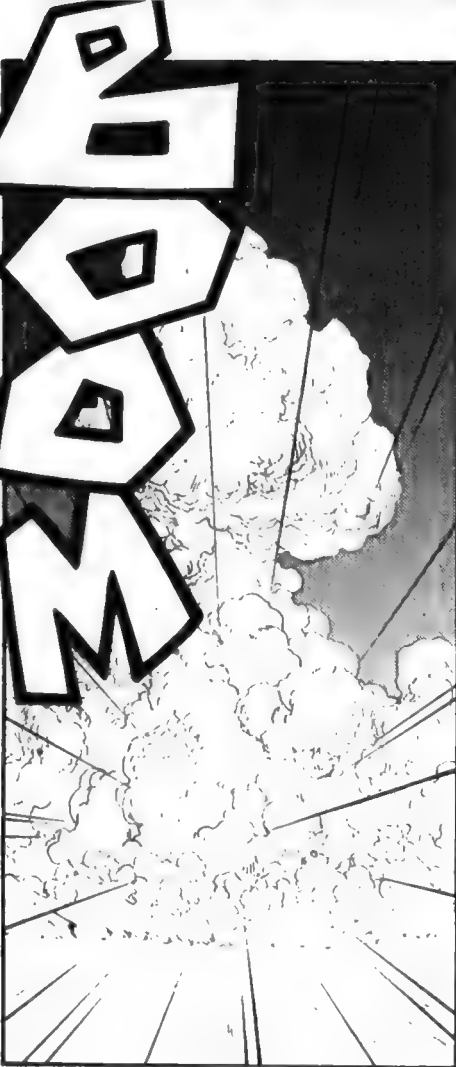
QUELLA E' UNA BAMBOLA FATTA DI SABBIA FERRIFERA TENUTA INSIEME DA UN CAMPO DI FORZA MAGNETICA!
NON POTRA' MAI RIUSCIRE A SPOSTARLA SOLTANTO CON LE SUE FORZE!

IO SONO UN GENIO! HO SFRUTTATO IL PUNTO DEBOLE...
...DI QUEL BONACCIONE DI KEIICHI!
AH AH AH!

FLIP

CLACK

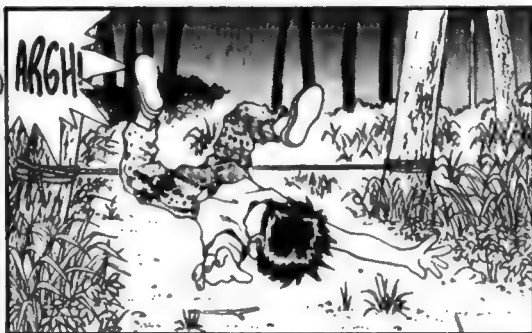
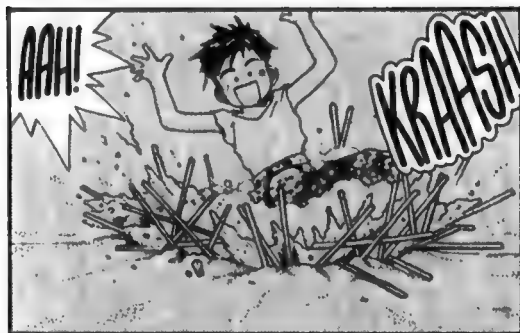
OH!
UH?

MA... CHE SIGNIFICA?
CLANK
RAT
BOOM
OH, ACCIDENTI! SCOPRIRÀ TUTTO!
AUTODISTRUZIONE!
UH...
COUGH!
OTTIMO PROGETTO, MA PESSIMA ESECUZIONE...
...QUI C'È LO ZAMPINO DI SKULD!
FORSE TEME CHE IO LE STRAPPI BELLDANDY...
ALLORA...
PTÙ
PTÙ

...NON MI RESTA ALTRO CHE SFONDARE USANDO LE MIE SOLE FORZE!

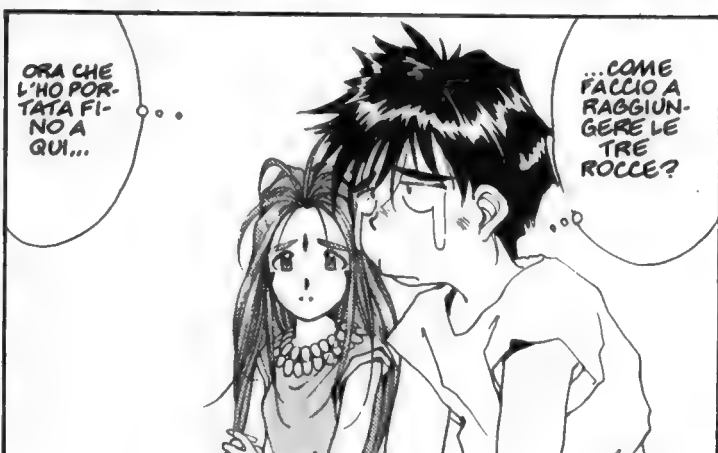
AAH!
KRAASH

ARGH!

AIUUTO!
POSSIBILE CHE CASCHI IN TUTTE LE TRAPPOLE CHE GLI PREPARANO?
MI FA PENA...

S-SONO TORNATO!
AH...
...CIAO...

MA CHE TI E' SUCCESSO?
EHM... NIENTE DI GRAVE...
...A PROPOSITO... SAI CHE C'E' UNA LUNA BELLISSIMA?

KEIICHI... MA COSA TI E' SUCCESSO?
TI VA DI ANDARE A VEDERLA ASSIEME?

ACCIDENTI...

ORA CHE L'HO PORTATA FINO A QUI...
...COME FACCIO A RAGGIUNGERE LE TRE ROCCE?

KEIICHI... COSA POSSO FARE?
NON C'E' NIENTE CHE POSSA ESSERGLI D'AIUTO?

GLOB

PARE CHE TU SIA IN DIFFI-COLTA'!
AH AH AH!

NON RI-CORDI COSA TI AVEVO DETTO?

SEI SEM-PRE IL SOLI-TO!
CHIAMAMI NON APPE-NA TI TRO-VI IN DIFFI-COLTA'!

SONO LA TUA FEDELE URD!

ECCOLI LAGGIU'!

ORMAI E' FATTA! LO SO!
MANCA POCHIS-SIMO!

EH, NO! NON TI ANDRA' TUTTO COSI' LISCIO!

BLUE 6, CAMBIA IN SOM-MERGI-BILE!
CLICK

SPLOSH

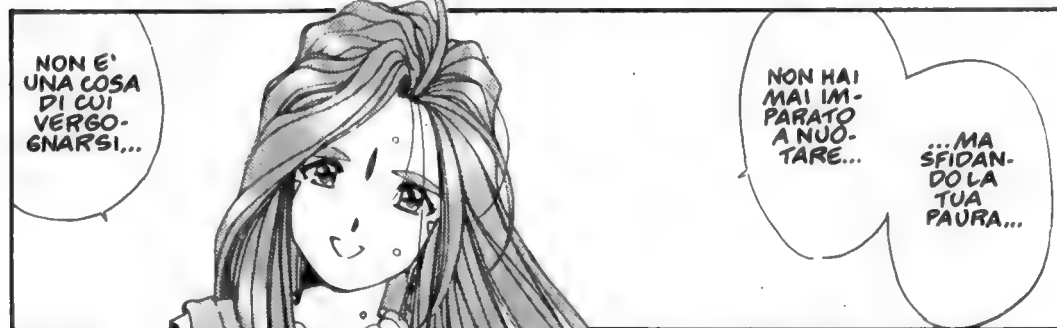
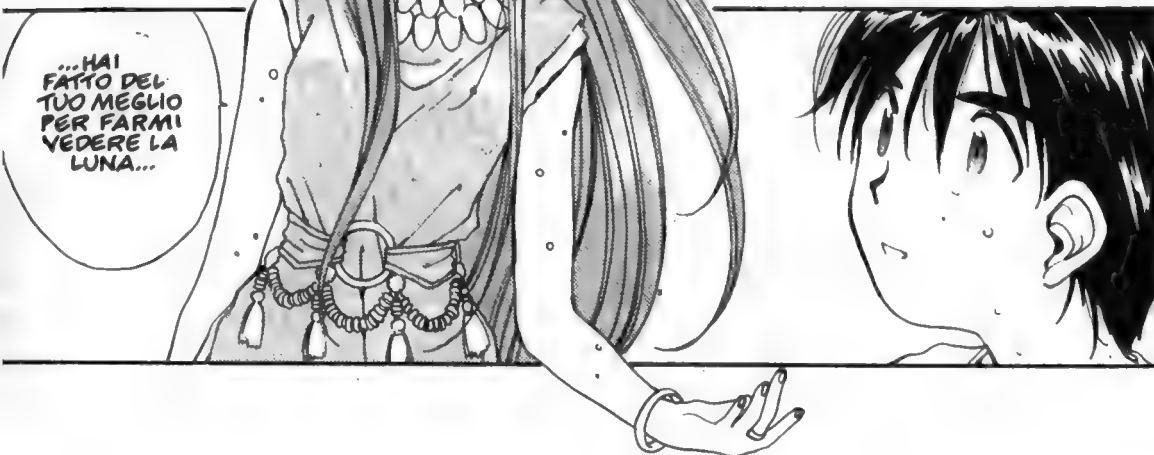
AAAH! COSA?!

STIAMO ANDANDO A FONDO!

BLUB
BLUB
BLUB

GLOB

SPLOOSH

COUGH
COUGH
SCUSAMI ...E' GIA' LA SECONDA VOLTA CHE MI SALVI DAL SOFFOCAMENTO...
MI VERGOGNO VERAMENTE DI ME STESSO...
NON HAI MAI IMPARATO A NUOTARE...
...MA SFIDANDO LA TUA PAURA...
NON E' UNA COSA DI CUI VERGOGNARSI...
...HAI FATTO DEL TUO MEGLIO PER FARMI VEDERE LA LUNA...

IO TI VOGLIO BENE PROPRIO PER QUESTO, KEIICHI...
...PERCHÉ TU SEI FATTO COSÌ...

BELLDANDY...

AAH, NO! COS'È TUTTA QUESTA ATMOSFERA ROMANTICA?

DATE LE CIRCOSTANZE, DOVRÒ RICORRERE A UN'AZIONE DIRETTA!

EHI, CHE FAI?
BLINK

SANTO CIELO... MA PERCHE' NON LI LASCIA IN PACE?
TANTO ORMAI E' FATTA!
BE'...
...GRAZIE...
TU RIESCI SEMPRE A TRASFORMARE LE COSE NEGATIVE IN POSITIVE...
UFF! PANT! UFF!
ED E'...
...PROPRIO PERCHE' HAI QUESTO CARATTERE...

COSA?

OH, MIA DEA! - CONTINUA

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO QUARANTACINQUE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO QUARANTACINQUE

Arrivano le rivali - "Tojo!! Rival?!"
da Assembler OX vol. 2 - 1994
Il mar del rubacuori - "Umibe de Kimete ne"
da Aa! Megamisama vol. 8 - 1993
Psychedelic - "Psychedelic"
da Gun Smith Cats vol. 4 - 1994
World Apartment Horror - "World Apartment Horror"
da World Apartment Horror volume unico - 1991
IN COPERTINA: Assembler OX © Kia Asamiya/Kodansha

CIAO, SENSEI

L'Italia non ha rispetto per i grandi maestri. Il pubblico - evidentemente rapito dal supereroe di turno o dai nostri manga - si è allontanato a poco a poco dal mondo del fumetto italiano. Magnus non era semplicemente un autore in voga vent'anni fa, come molti telegiornali ci hanno dato a intendere, ma un artista capace di regalare emozioni fortissime, spaziando dalle produzioni popolari a quelle più ricercate e sperimentali. Non vogliamo ricordarlo per i celebri serial delle Edizioni Max Bunker, ma per le opere più personali e sentite, a cominciare da quello *Sconosciuto* che tanto lo rappresentava. Una scelta controcorrente, forse, ma la rabbia che proviamo per il disinteresse generale ci costringe a una dura presa di posizione. Magnus non apparteneva al clan di Mollica - come Pazienza, Pratt e Manara - e il suo eremitaggio nella tranquilla Castel del Rio non lo proiettava al centro della scena fumettistica nazionale, e così si è spento senza clamore. Qualcuno potrà obiettare che questa non è la sede migliore per un ultimo saluto al maestro, qualcun altro si lamenterà persino che questo commiato ruba spazio alle solite chiacchiere tra nippo-fan: ma se Magnus fosse stato un autore francese, avrebbe goduto probabilmente dei funerali di stato, mentre in Italia ha potuto contare solo sul calore dei suoi compaesani e di una rappresentanza assai esigua di addetti ai lavori. Non è giusto. Un uomo che ha dedicato l'intera esistenza al fumetto, gratificato a sufficienza dal fatto stesso di disegnare e scrivere storie, meritava un posto più vicino al cuore di tutti. E invece Magnus era imprevedibile, non voleva e non poteva essere classificato, così poco 'marchettaro' da rendersi indifferente agli occhi di certe redazioni 'bene' del panorama nostrano. Come tutti i maestri, però, era un esempio per ogni autore. Magnus spaziava dalla barocca fantascienza di *Milady 2000* al fantasy umoristico de *La Compagnia della Forca*, dal comico grottesco del *Gruppo TNT* alla raffinatezza storica di *Le femmine incantate*, dal porno-horror di *Necron* alla parabola erotica di *Le femmine incantate*, dall'avventura popolare di *Tex* all'incompiuto, teatrale e suggestivo *Il Conte Notte*. Magnus poteva lavorare indipendentemente come autore completo, come disegnatore, come soggettista, sceneggiatore o illustratore, con una versatilità che solo i più grandi artisti (perché *questo* era) possiedono dalla nascita. In più, Magnus era anche Roberto Raviola, un personaggio dalla dialettica ricca e composita, in grado di affascinare l'interlocutore con qualsiasi tipo di discorso, il cui particolare gusto per l'estetica lo portava a estrapolare il bello da qualsiasi soggetto. Meglio non fare caso alla dichiarazione di Mœbius, che saluta il collega attribuendogli la paternità di *Diabolik*, né a chi ha scelto di illustrare le interviste postume con i disegni di Romanini, da sempre suo braccio destro.

Forse non siamo stati in grado di scrivere le emozioni che realmente proviamo, ma in certe situazioni ci si accorge dell'importanza di custodire gelosamente i propri ricordi. E il ricordo di Magnus vivrà per sempre in ognuno di noi.

Kappa boys

«Non ho parole: ma in certi casi è meglio non averne.»

Roberto Freak Antoni

IL SIGNOR KOKUBU?

VISTO CHE SONO PASSATI GIÀ DIECI GIORNI...
SÌ...

DIECI GIORNI?

DANNAZIONE, ITTA! BUTTALI FUORI A COSTO DELLA TUA VITA!
C-CERTO...

PROT

DAGLI FUOCO! SE ENTRO TRE GIORNI NON TROVERAI QUALCHE SOLUZIONE...
...VERRÒ A DISTRUGGERLO DI PERSONA... TE COMPRESO!

GLUK
ENTRO DOMANI FARÒ QUALCOSA... DIGLIELO...
PLASH
SPLASH SPLOCH
HNF... MMM...

PTÙ!

WROSH

EH EH...

EH EH EH...
AH AH AH
AH AH...
RRRRRS

COS...

AAAH!

CHAK
FUOR
SERVI-
ZIO

HANF
HANF
HANF

SKRE

YAAAH!
WRRRRH

ZGRRRR

RHRRRR
WRRHRRR

DOVE SEI, MALEDETTO?
VIENI FUORI, DANNATO MOSTRO!

SIGNORITTA, SI CALMI!
SMETTILA, ICCHAN!

MA... MA COSA...

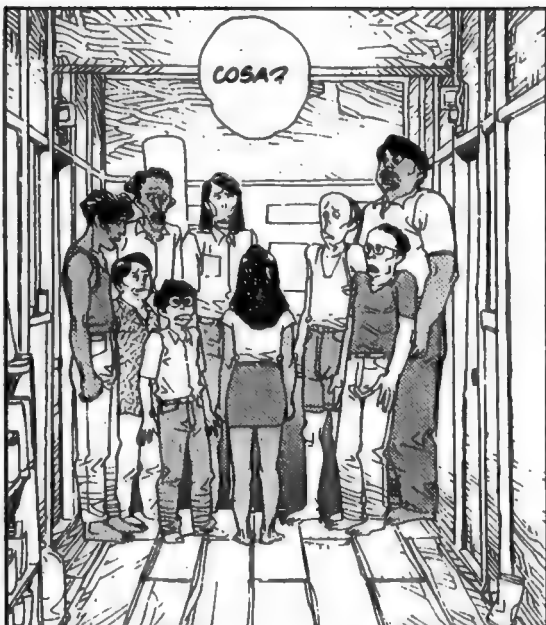
NOOO!
NON AVVICINATEVI!

ICCHAN! STAI BENE?!
NON AVVICINATEVI!

È RIDOTTO PROPRIO COME IL SIGNOR HIDE...
PEGGIO DEL SIGNOR HIDE!

È MEGLIO CHIAMARE LA POLIZIA!
MA ARRESTEREBBERO ANCHE NOI PER IMMIGRAZIONE CLANDESTINA!

COSA?

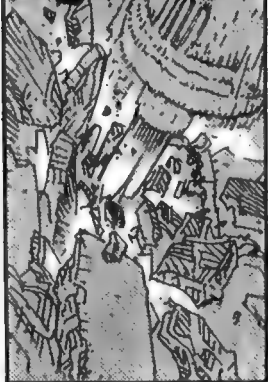
AIUTATE ICCHAN, VI PREGO!
NONOSTANTE SIA RIDOTTO IN QUESTO STATO... E' PUR SEMPRE IL PADRE DEL BAMBINO CHE PORTO IN GREMBO...

MA... ANCHE VOLENDO AIUTARLO... COSÌ RIDOTTO... SI COMPORTA ...
...COME UN INVASATO...

DA DOVE VENGO IO C'È STATO UN CASO SIMILE... UN TIPO SI ERA SCATENATO NEL SUO STESSO MODO E HA DISTRUTTO UNA CASA ...
...SENZA CONTARE TUTTA LA GENTE CHE HA FERITO NEL FRATTEMPO ...

SE DISTRUGGESSE QUESTO POSTO, NON SAPREI CHE FARE...
SIAMO STRANIERI... NON TROVEREMMO NESSUN ALTRO POSTO DOVE VIVERE...

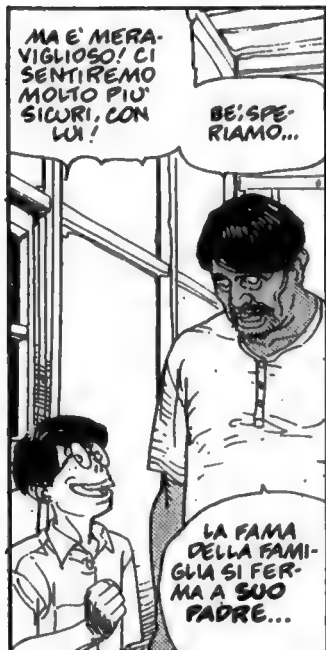
UUUH...
OH... OH...
MMM... GH...

ORA CHE CI PENSO... C'È UNA PERSONA CHE PUÒ DARCI UNA MANO!

TRRR

TRRRRRR
SI CHIAMA SHANDRA, E LAVORA CON ME!

TRRRR
SO CHE SEMBRA STRANO, MA LA SUA E' UNA FAMIGLIA...

...DI SCIAMANI!
SI OCCUPA DI ESORCISMI, INSOMMA...

...E SI DICE CHE LA SUA FAMIGLIA FOSSE LA MIGLIORE DEL PAESE!

MA E' MERAVIGLIOSO! CI SENTIREMO MOLTO PIU' SICURI, CON LUI!
BE', SPERIAMO...
LA FAMA DELLA FAMIGLIA SI FERMA A SUO PADRE...

COSA?!

DUNQUE, QUALE SAREBBE IL DIPINTO IN QUESTIONE?
NON CREDO CHE SIA STATO DIPINTO DAI GIAPPONESI...
FORSE ANCHE LO SPIRITO MALIGNO CHE STA POSSEDENDO IL SIGNOR ITTA NON E' GIAPPONESE...
EH EH... NON C'E' POI TANTA DIFFERENZA TRA I DIAVOLI, A QUALUNQUE PAESE APPARTENGANO...
BENE... DIREI CHE POSSIAMO INIZIARE!
OH, UNA PICCOLA FORMALITÀ...
UH?
DOVRESTE PAGARMI UN PICCOLO ANTICIPO!

SSSSHH

CLICK

SPLUT

PUF

DAN DAN
OOOH...

DAN DAN
DAN DAN
MOSTRATI, DEMONIO! IO TI SFIDO!

DAN DAN DAN DAN

DAN DAN DAN

UH... UUH!
EVVI-VA!
EVVI-VA!
OOOH!

OOOOOOOH!

OOOOH!

SKRR

GRRRIZZZZR
COS...?!

YAAAAAH!

DUP
OH, NO! AIUTO!
RRAAAH!
OHI OHI OHI!
TAP
AH?!
E' IL MOMENTO GIUSTO!
HAAA!
AARGH!

SSSSSSSHH
SSSH
UHNN...
FRUSH
SNIFF SNIFF
SCUSI, MA... QUELLA POLVERE NON SARÀ...
E' UNA FARINA UN PO' COSTOSA, TUTTO QUI...
UHNN...
A PROPOSITO... PER I RITOCCHI FINALI DOVRETE DARMI TUTTI LA VOSTRA COLLABORAZIONE!

ANCHE VOLENDO... NOI NON CONOSCIAMO ALCUN TIPO DI SCONGIURO...

BE', LA FORMA NON HA ALCUNA IMPORTANZA ...L'IMPORTANTE È... PUFF PUFF...

...LA VOLONTÀ!

A... A ME... NON FA... ALCUN EFFETTO... EH EH EH...
GHEEHE...
PUFF PUFF

RATTLE
PUFFF
CHE CALDO...

VEDRAI, ICCHAN CARO... IO TI SALVERÒ...

UGGH!
UH... UUH!

GUH UH UH UH!
AVANTI! SE NON VOLETE CHE QUESTO EDIFICIO VENGA DISTRUTTO...
...UNITE I VOSTRI CUORI, E QUEST'UOMO...
SI CHIAMA ICCHAN, NON QUESTUOMO!
GIÀ... BE: SCACCIATE VIA DA ICCHAN LO SPIRITO MALVAGIO!

COS...?!

EHI!
ASPET-
TA!

RA TA TA TA TA
AAAH!

COSA DIAVOLO STAI FACENDO?!

LA DISERZIONE DAVANTI AI NEMICI MERITA LA FUCILAZIONE, ITTA!
BOOM

S-SIGNOR KOKUBU ?

SIGNOR KOKUBU... MA... C-COSA VUOLE DIRE? QUALI NEMICI?
SROOSH

OH?!

WORLD APARTMENT HORROR - CONTINUA E FINISCE IL MESE PROSSIMO

Cari amici, le lettere che state per leggere sono un po' particolari, in quanto non sono giunte direttamente a Kappa Magazine, bensì a una lettrice di nome Cristina Maccarrone di Milano. Cristina le ha ricevute dopo aver scritto all'organizzazione di Una firma per cambiare la TV, messa in piedi dallo scrittore Mario Lodi con l'intento di dare una svolta ai programmi televisivi per ragazzi. Un intento sicuramente lodevole, ma che parte da una base di disinformazione pressoché imbarazzante, vista la portata dei cambiamenti che intende proporre. Cristina, come dicevo, ha ricevuto la seguente lettera dopo aver espresso le sue perplessità al signor Mario Lodi, il quale le ha inviato anche la risposta data a due ragazzi di Rapallo (di cui purtroppo non è riportato il nome). Cristina chiede che questa risposta venga pubblicata, e io lo faccio molto volentieri, per amor di chiarezza. Eccola qui.

Cara Cristina, la ringrazio per la sua lettera educata e intelligente in difesa delle animazioni giapponesi. Da quando la rivista **Kappa Magazine** ha pubblicato un articolo insinuando che noi vogliamo eliminare i cartoni giapponesi e scorrettamente non ha riportato il nostro appello 'Una firma per cambiare la TV', abbiamo ricevuto alcune lettere di giovani fans in difesa di tali programmi. Due giovani di Rapallo ci hanno addirittura accusato di essere noi la causa del degrado della TV. Lei stessa, garbatamente, citando la maieutica di Socrate, insinua che noi intendiamo operare 'arbitrarie censure'. Se leggerà attentamente il testo del nostro appello (che le invio), capirà che noi vogliamo eliminare l'attuale censura del brutto sul bello, della violenza sui sentimenti più alti dell'uomo. Le assicuro che terrò conto delle sue proposte e, per farle capire meglio chi siamo e cosa vogliamo, le mando anche, copia della risposta ai due giovani di Rapallo che per primi hanno intrapreso la 'crociata' contro la nostra campagna. Mi piacerebbe che la mia risposta fosse pubblicata sulla rivista **Kappa Magazine**, da cui anche lei ha forse preso lo spunto per scriverci. Ma temo che il 'Demonio che suona il violino' riesca, con un colpo di coda, a censurarla. Tanti auguri per il suo studio e cordiali saluti. **Mario Lodi**

(segue la lettera ai due ragazzi di Rapallo)

Salve ragazzi, la vostra lettera merita una risposta perché mi pare una lettera onesta, scritta con la rabbia di chi crede nelle cose e che ama e teme di perderle. La mia risposta vuole soprattutto un chiarimento di alcuni concetti espressi nella nostra petizione, firmata da oltre 70.000 persone oneste come voi, arrabbiate nei confronti della TV per la bassa qualità dei programmi. Prima di esaminare i vostri argomenti, è necessario ricordare i dati emersi nel recente Convegno di Venezia: 13 milioni di bambini (dai 3 ai 14 anni) guardano la TV fino alle 22, e 250.000 anche dopo la mezzanotte. Quindi, essi vedono praticamente ogni programma, anche quelli che voi avete descritto così: «In TV fanno vedere spogliarelli, film horror ed erotici; ai telegiornali appaiono immagini raccapriccianti di gente dilaniata dalle bombe nelle guerre, nei film vengono dette un sacco di volgarità. Perché non ve la prendete con loro, visto che i giovani guardano anche quelle cose!». Proprio per questo è nata la petizione e penso che siate d'accordo che è ora di elevare la qualità di tutti i programmi usando intelligenza, umorismo e fantasia.

1. Voi dite: «Le emittenti si preoccupano di tagliare le scene d'orrore, di erotismo e di violenza nella TV dei ragazzi». Spero che ciò sia vero, a noi non risulta. In Inghilterra e in altri Paesi del Nord Europa i cartoni dei **Power Rangers** sono stati vietati perché i bambini li imitavano, e una bambina di 5 anni è stata uccisa da un coetaneo fracassandole il cranio contro il muro. Da noi quei cartoni non sono stati vietati.

2. Voi dite: «La TV per ragazzi non incide e non inciderà mai sulla psiche dei giovani, lo capite o no che sappiamo ben distinguere la realtà da ciò che vediamo sullo schermo televisivo?». A Fossacaprara, un paese sul Po, un bambino di 5 anni si è buttato dal secondo piano e si è miracolosamente salvato perché è caduto in una fioriera: voleva imitare il coniglio volante di un cartone animato. Se fosse morto, non avremmo mai saputo perché l'ha fatto.

3. Voi dite: «Negli anni passati, i miti dei giovani erano Zorro, Tarzan e i pistoleri western... Hanno inciso sulla vostra psiche? Vi siete messi a infilare gente o a sparare agli impiegati delle banche? Credo di no.». Noi no, ma in America, e anche in Italia, rapine, omicidi e violenze di ogni genere sono accadute e sono in continuo aumento. Un bambino di 10 anni ha già visto in TV 8.000 omicidi, dicono le statistiche. Non esiste più il rispetto della persona umana, e quindi si può supporre che ci sia una relazione fra queste scene negative e il dilagare della cultura della morte. Personalmente ne ho avuto conferma da un giovane di 27 anni, in carcere in attesa di giudizio: mi ha mandato la storia della sua vita perché, scrive, vorrei che i ragazzi di oggi non facessero come me, che ho imitato gli eroi dei cartoni animati che si fanno giustizia da sé. Molti cartoni animati, anche giapponesi, hanno infatti spesso l'eroe buono che vince i cattivi (e questo è bene), ma lo fa con la forza, con le armi e da solo (e questo è pericoloso, perché trasmette il concetto che si può fare a meno della giustizia umana, che è la filosofia dei gangster e degli assassini). Il prof. Giovanni Bollea, famoso neuropsichiatra dell'infanzia, ha riferito che nella nostra società c'è un'alta percentuale di giovani labili, cioè facilmente influenzabili per imitazione e ha portato molti esempi: l'episodio di quei balordi che hanno lanciato sassi sull'autostrada, enfatizzato dalla stampa e dalla TV, si è ripetuto più volte a breve distanza di tempo; così il suicidio di giovani coppie con lo scarico dell'auto dentro il garage; e il susseguirsi di stupri e violenze. Un altro esempio. Una domenica mi telefona un padre da Roma: «Oggi ho visto un cartone animato insieme a mio figlio di 7 anni. Nel cartone c'era una bambina e il suo gatto. La bambina torna da scuola triste perché aveva preso un brutto voto e si butta dalla finestra. Il gatto si butta anche lui, l'afferra per un piede e la riporta a casa». Dice quel padre: «sono rimasto allibito perché non sapevo cosa dirgli per cancellargli quella scena». E aggiunge, sgomento e giustamente arrabbiato: «vorrei conoscere l'autore di quel cartone! E quel programmatore che l'ha messo in onda». Voi mi direte: «Ma i cartoni giapponesi sono un'altra cosa. Per noi appassionati di quelli giapponesi è come privarci di qualcosa che fa parte della nostra vita quotidiana, quindi, prima di levarci questa grande passione, cercate di conoscere la natura».

Una docente dell'Università di Tokyo, che si chiama Keiko Tanabe e ha tradotto in giapponese due miei libri, nella sua ultima visita in Italia mi disse che in Giappone si producono diversi cartoni animati, alcuni di stile violento, altri di vera poesia. Ma in Italia vengono venduti solo quelli fatti col computer, con pochi movimenti e quindi di poco costo: appunto quelli che esportano la cultura del samurai, fondata sulla lotta, quindi sulla violenza. Non so quali siano i cartoni che vedete voi, io spero che siano artisticamente più belli, ma vorrei che vedeste anche i cartoni animati provenienti da culture europee in cui si riflette la nostra civiltà con i suoi valori. Avete visto qualche volta i cartoni di Lele Luzzatti? Conoscete quelli francesi, svizzeri, ungheresi, cecoslovacchi? Noi, con la nostra petizione, vogliamo farvi conoscere il meglio della produzione umana in tutti i campi dell'arte, della scienza, degli spettacoli, della musica, del cinema, dell'umorismo. Vogliamo farvi uscire dal piccolo mondo chiuso e passionale dei vostri cartoni preferiti (che non vi saranno tolti) e, da ragazzi intelligenti come siete, farvi capire il senso della nostra riforma della TV, ora in mano a persone senza scrupoli che la usano per fare soldi. Vogliamo farne uno strumento di liberazione e di ampliamento della nostra fantasia e della nostra cultura.

Vi saluto e... attendo le vostre firme. **Mario Lodi**

(Quella che leggerete ora è la lettera che ho inviato all'organizzazione di **Una firma per cambiare la TV**, in risposta alle due di cui sopra)

Caro signor Lodi, in un certo senso io e lei siamo talmente simili, che mi sbalordisce il fatto di trovarci in disaccordo su quasi tutto. Siamo due utopisti senza speranza, anche se lei qualche speranza più di me ce l'ha, vista la quantità di firme che ha raccolto. Lei conclude la lettera ai ragazzi di Rapallo con una frase molto bella, senza rendersi conto (forse mentendo a se stesso) che la TV 'in mano a persone senza scrupoli che la usano per fare soldi' è (purtroppo!) nata con quell'unico intento: guadagnare. E per guadagnare, bisogna dare in pasto agli spettatori ciò che questi vogliono, altrimenti nessuno sponsor acquista pubblicità, e la TV chiuderebbe in poco tempo. Temo che il suo progetto potrebbe essere attuabile solo se in Italia esistessero unicamente le tre reti nazionali, ma non è così. Ma non divaghiamo: mi infilerei in un discorso molto complesso, e di sicuro non voglio mettermi dalla parte di quei giganteschi network privati che ridicolizzano Mamma Rai perché fa pagare il canone ai suoi spettatori (lo fanno anche loro per vie traverse, ma in pochi se ne accorgono).

Mi presento. Il mio nome è Andrea Baricordi, ho 27 anni, e sono un 'figlio' della prima invasione dei cartoni nipponici (quella degli anni '70), ma prima di tutto sono figlio dei miei genitori, come amo sempre ricordare a chi critica. Ho visto e digerito centinaia di quei famigerati cartoni, ma grazie a Dio sono ancora vivo e vegeto, ho degli amici, una vita privata, e addirittura un lavoro che posso svolgere grazie a quella mia vecchia (e attualissima) passione per i cartoni animati. Io e tre miei amici di vecchissima data (anche loro appassionati di cartoni e anche loro vivi e vegeti) abbiamo fondato una ditta di servizi per l'editoria, e progettiamo riviste e albi

- segue a pag. 104 -

GUN SMITH CATS di Kenichi Sonoda
CHAPTER 29
PSYCHEDELIC

FORZA, RALLY!
STA CERCANDO DI SUGGESTIONARTI! NON DEVI CREDERE A QUELLO CHE DICE!
LA ROBA CHE TI HA INIETTATO DEV'ESSERE UN ALLUCINOGENO!
ORA BASTA!
MISTY!
CHAK
VOGLIO CHE TU STIA ZITTA!

CHAK
THUP

WHHM
SWISS

CHAK

WHAM

IL TUO SUBCONSCIO TI PERMETTE DI REAGIRE ANCORA... E CON QUALE AGILITÀ!
SEI INCREDIBILE, RALLY!

PANT
PANT
PANT
PANT

POCO FA TI HO DETTO DI NON DISUBBIDIRMI...
...EPPURE STAI PUNTANDO UNA PISTOLA VERSO DI ME...

LO SAI... E' PER QUESTO CHE ORA HAI IL MAL DI TESTA E FATICHI A RESPIRARE...
NON VEDI CHE ORA LA TUA PISTOLA SI STA TRASFORMANDO IN UN ESSERE MOSTRUOSO?

HISSSS!

AAAH!

NON LASCIARTI SUGGE-STIONARE, RALLY!
NNH... NGH!

FZK

QUESTO E' UN SONNIFERO...
ADDORMENTATI!

RALLY!!
THUMP

FA PIU' EFFETTO DEL PREVISTO, CAPO...
LE HO INIETTATO SEMPLICI VITAMINE. MA ORMAI BASTA UNA PAROLA PER CONDIZIONARLA!

GIA'... QUESTA RAGAZZA, TUTTO SOMMATO, E' MOLTO SUGGESTIONABILE...

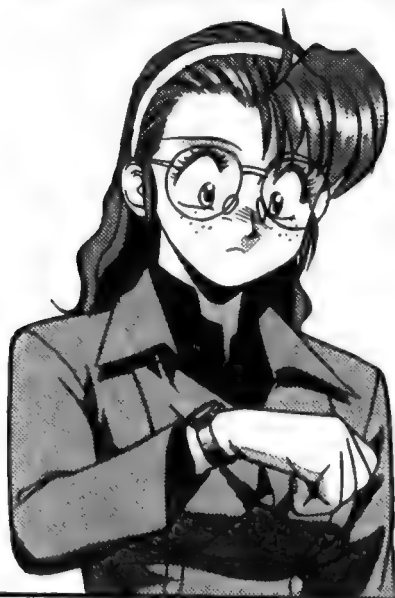
...LA DROGA LA RENDE MOLTO ADATTA AL CONTROLLO MENTALE...

BRD529... NE SONO SICURA...

SI TRATTA DELLA GT500 DI RALLY!

BRD529

SUL LATO DESTRO DELLA CARROZZERIA C'È UNA LEGGERA AMMACCATURA... INOLTRE CI SONO I FORI DI TRE PROIETTILI E IL VETRO È ROTTO...

SUPPONGO CHE SI SIA SCONTRATA CON QUELLA CIVIC...

BE, SEMBRA CHE ALL'INTERNO NON CI SIA ALCUNA MACCHIA DI SANGUE...
SE NON CI SBRIGHIAMO, RALLY SARÀ RIDOTTA A UNA VERA E PROPRIA TOSSICODIPENDENTE!

LA POLIZIA... HAI AVVISATO ROY?

L'HO FATTO PRIMA DI INCONTRARCI, BECKY...
...MA HA DETTO CHE NON POTEVA VENIRE PERCHÈ STASERA ERA GIÀ IMPEGNATO CON UN ALTRO CASO...

PUÒ DARSI CHE SI TRATTI DI UN CASO MOLTO PERICOLOSO, PER AFFIDARLO AGLI SBIRRI...
NON CREDI CHE SIA MEGLI AFFIDARE TUTTO ALLA POLIZIA?
SEMBRA CI DEBBA ESSERE UNA GRANDE OPERAZIONE, QUINDI QUELLI IN BORGHESE SARANNO TUTTI IMPEGNATI...

IL TIPO CHE DOVREMMO AFFRONTARE È UN DROGATO, NON È COSÌ?

MISTY DICEVA CHE L'UOMO IN QUESTIONE CONOSCEVA IL NOME DI RALLY...
SECONDO ME, QUALCUNO HA FATTO CATTURARE RALLY DA UN TOSSICO APPROFITTANDO DELLA KEROSINE...

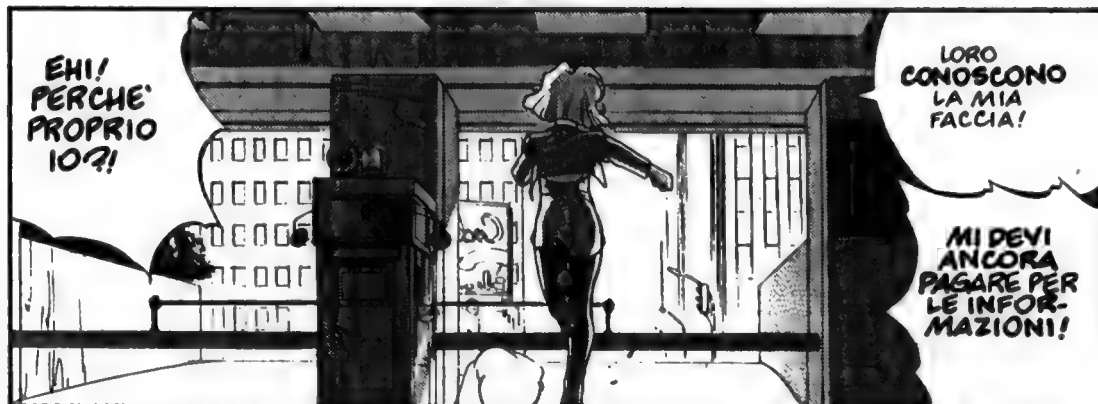
PROPRIO COME IMMAGINAVO...
È LA MACCHINA DI QUELLA DONNA GIGANTESCA CHE HA RAPITO MISTY QUALCHE TEMPO FA!

QUELLA CHE SI CHIAMA GOLDIE... O QUALCOSA DEL GENERE?
PROPRIO LEI!
NON CREDI CHE SIA TROPPO PERICOLOSO? È A CAPO DI UNA DELLE PIÙ POTENTI E NUOVE ORGANIZZAZIONI MAFIOSE...

È L'ORGANIZZAZIONE CHE SI OCCUPA ESCLUSIVAMENTE DI STUPEFACENTI, ED È STATA ANCHE LA CREATRICE DELLA KEROSINE!
MA... NON SARÀ CHE...

...RALLY VERRÀ USATA COME CAVIA?
NON FARE L'UCCELLO DEL MALAUGURIO!

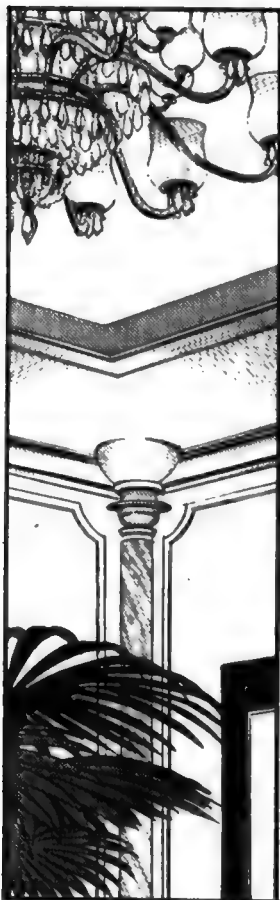
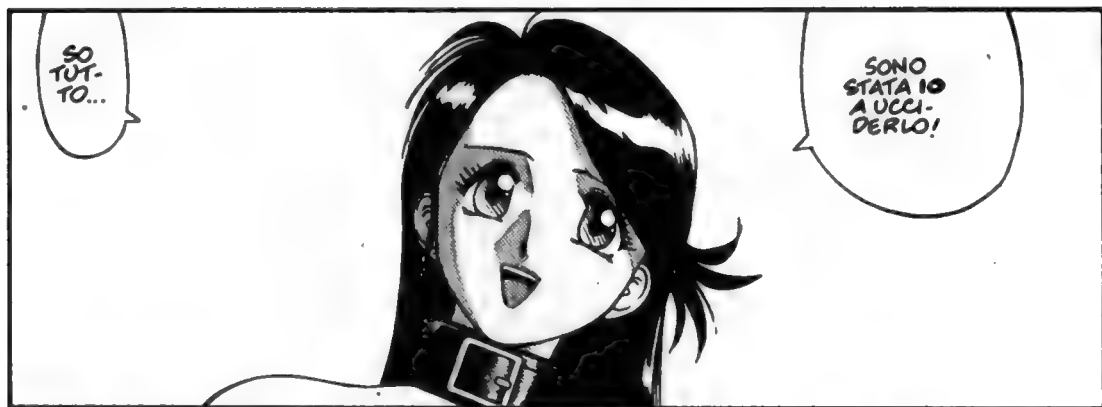
NON FARANNO MAI UNA COSA DEL GE...

TAP
MINNIE MAY! DOVE DIAVOLO CORRI?!
TORNO UN ATTIMO AL MIO VECCHIO POSTO DI LAVORO!
SE QUELLA BMW SI SPOSTA DI QUI, NON PERDERLA MAI DI VISTA, BECKY!

LORO CONOSCONO LA MIA FACCIA!
MI DEVI ANCORA PAGARE PER LE INFORMAZIONI!
EHI! PERCHE' PROPRIO IO?!

MA... IL SUO VECCHIO POSTO DI LAVORO...
...NON ERA QUELLO NEL QUARTIERE CINESE...?

HAI RIPRESO I SENSI, FINALMENTE...
WUMP
AAH!
MA DOVE...

CHI SEI TU?

E' UNA CAMERA BELLIS-SIMA, VERO?

MI CHIAMO MARY ANN...
SORELLA GOLDIE MI HA ORDINATO DI PRENDERMI CURA DI TE, RALLY!
MARY... MARY ANN PERKINS?
OH... MI CONOSCI?
CERTO CHE TI CONOSCO! HO SENTITO IL TUO NOME UN'INFINITA' DI VOLTE AL TELEGIORNALE...
...SEI LA FIGLIA DEL PRESIDENTE PERKINS SCOMPARSA LO SCORSO MESE!
PAF
ALLORA SEI STATA RAPITA DA GOLDIE!
SAI DI TUO PADRE?
INTENDI DIRE... DELLA MORTE DI MIO PADRE?
E' SUCCESSO POCO DOPO IL TUO RAPIMENTO...

SONO STATA IO A UCCIDERLO!
SO TUTTO...

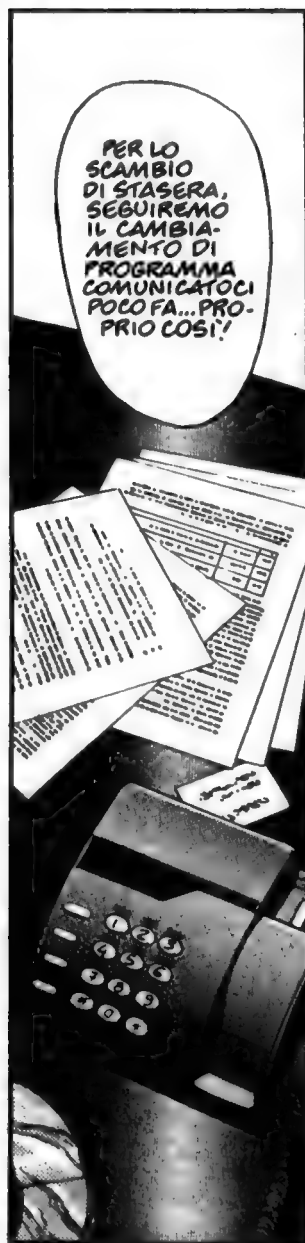
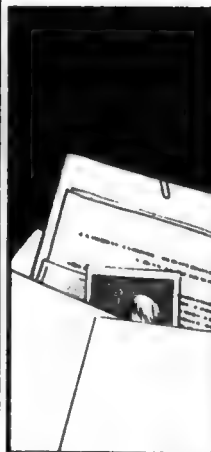
GOLDIE TI STA MANOVRANDO!
...E COSÌ SONO TORNATA PER SOMMINISTRARGLI UNA MEDICINA...
LA MIA CARA E GENTILE SORELLA MI HA FATTO SAPERE CHE MIO PADRE ERA POSSEDUTO DAL DIAVOLO...

E ANCHE TU, RALLY, SE ASCOLTERAI QUELLO CHE DICE LA NOSTRA CARA SORELLA, RIUSCIRAI A CAPIRE...
GLOP
SICURAMENTE ANCHE MIO PADRE MI CAPIRÀ, DAL PARADISO...
CHAK
LEI È UNA PERSONA GIUSTA...

I DOCUMENTI DA LEI RICHIESTI SONO STATI RACCOLTI, CAPO...

A STASERA...

MANDEREMO L'ESCA DOVE I PIEDIPIATTI SI SONO RADUNATI...

SPERO DI CONCLUDERE UN BUON AFFARE!

PER LO SCAMBIO DI STASERA, SEGUIREMO IL CAMBIAMENTO DI PROGRAMMA COMUNICATOCI POCO FA...PROPRIO COSÌ!

SI TRATTA DI POLIZIOTTI DEL DISTRETTO IN BORGHESE... SONO ROY CORMAN E TABS DEACON...
GRAZIE!
FLAP
QUESTO QUI...
...SEMBRA ESSERE MOLTO AMICO DELLA VINCENT...
PER COSA PENSA DI USARLO?
E' UNO DI QUELLI CHE STANNO PER ORGANIZZARE LA RETATA, VERO?
MOLTO BENE!

GLI FARÒ FARE LA PARTE DELL'ESCA PER AMMAESTRARE RALLY VINCENT!
GLI UOMINI TENTANO SEMPRE DI SFUGGIRE AL LAVAGGIO DEL CERVELLO...
...VOGLIONO TORNARE A ESSERE QUELLO CHE ERANO PRIMA...
CHAK
MA COSA ACCADREBBE, SE DOPO IL LORO RITORNO ALLA REALTÀ...
...NON TROVASSERO PIÙ CIÒ CHE SI ASPETTAVANO? LA GENTE PERDE IL POSTO, PER COSE SIMILI...
...E IN GENERE CERCANO UN RIFUGIO PER SFUGGIRE ALLE PROPRIE RESPONSABILITÀ...
BASTA FORNIRE LORO UN POSTO ADEGUATO, E SI LASCIANO FARE IL LAVAGGIO DEL CERVELLO DI LORO SPONTANEA VOLONTÀ!

L'EFFICACIA DI QUESTO METODO E' STATA GIA' TESTATA SU MARY ANN PERKINS, IL MESE SCORSO...
IL LAVAGGIO DEL CERVELLO VIENE COMPLETATO CON UN BASSISSIMO NUMERO DI SOMMINISTRAZIONI DI DROGA...
QUESTO POLIZIOTTO, CHE E' ANCHE UN AMICO DELLA VINCENT...
...E' PROPRIO ADATTO AL CASO NOSTRO...
FARO' UCCIDERE L'AGENTE CORMAN DA RALLY!

YAAH!
KHTUUM
DUMP
UGH!
HUF!
TAP
BRUTTA SCHIFO-SA!

E'UN MIO ORDINE... NON MUOVERTI!

GOLDIE...

SORELLA!

LO SAI CHE COSA TI SUCCEDERÀ SE DISUBBIDIRAI AI MIEI ORDINI, VERO?

LA TESTA INIZIERÀ A FARTI TANTO MALE CHE TI SEMBRERÀ UN PALLONE SUL PUNTO DI ESPLODERE...

NON CAPIRÒ PIÙ SE CIÒ CHE VIVO ESISTE REALMENTE O È FRUTTO DELLE VISIONI CAUSATE DALLA DROGA...

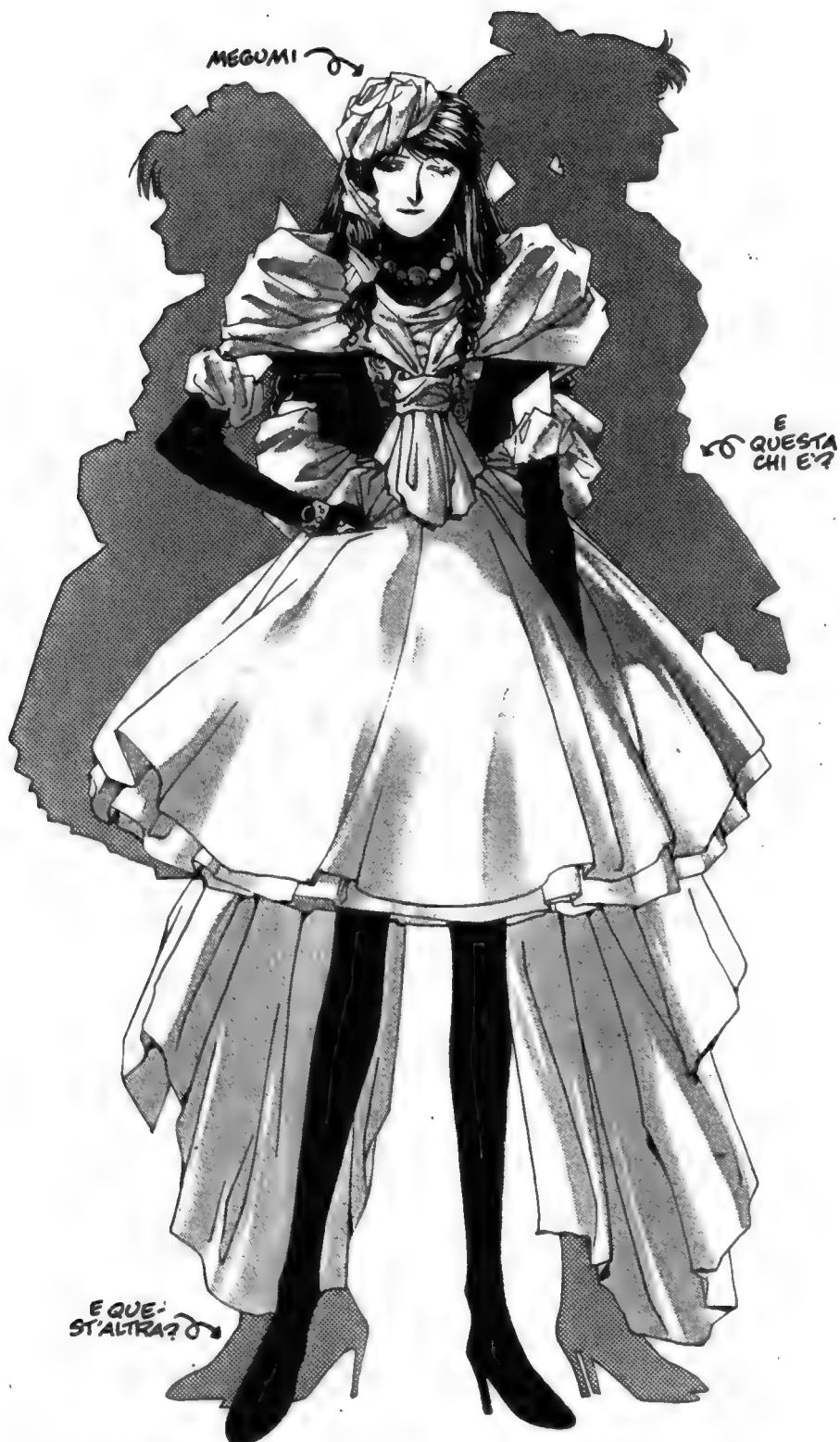
HO BISOGNO DI UN **PUNTO DI RIFERIMENTO**...

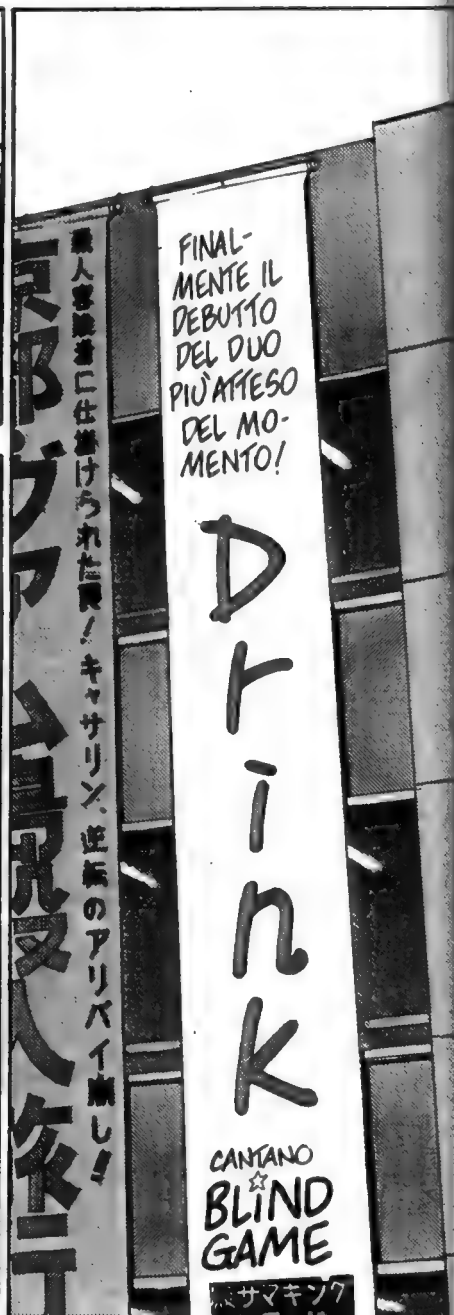
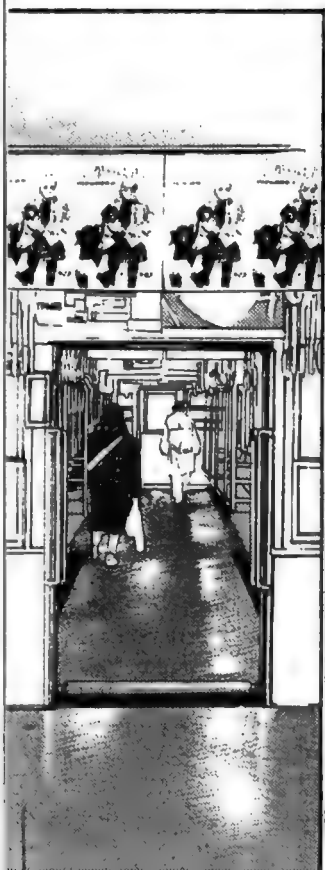
...QUALCOSA IN CUI POTER CREDERE CON **ASSOLUTA CERTEZZA**... IN **QUALUNQUE** CONDIZIONE MI DOVESSI VENIRE A TROVARE...

GUN SMITH CATS - CONTINUA

- continua da pag. 78 -

a fumetti per le Edizioni Star Comics. Guarda caso, la maggior parte del nostro lavoro è occupata da testate che trattano di fumetto e/o animazione giapponese. Una di queste è **Kappa Magazine**, che consideriamo a tutti gli effetti il nostro 'figliolo prediletto', in quanto nata dopo una sequela di innominabili sacrifici, delusioni e sofferenze. E' proprio su questa rivista che io stesso ho dato voce alla sua iniziativa (**Kappa Magazine** 41, novembre 1995). Non ho scritto nessun articolo contro di lei e non ho insinuato nulla, anzi, come leggerà nella risposta alla lettera K-41A, le ho dato anche parzialmente ragione. Ciò che non sopporto è che una persona adulta, e soprattutto uno scrittore come è lei, faccia della disinformazione la sua principale arma.
Se me lo consente, poi, ho detestato in particolare una sua frase, quando l'ho letta: «[...] Insinua che vogliamo operare arbitrarie censure [...] Se leggerà attentamente [...] capirà che noi vogliamo eliminare l'attuale censura del brutto sul bello, della violenza sui sentimenti più alti dell'uomo». Ha ribaltato la frittata con l'abilità di uno chef francese. Traduco la sua frase: «Dato che le cose che guardate voi sono brutte e violente, noi vogliamo eliminarle, perché impediscono a quelle belle e sentimentali di essere trasmesse». Ho interpretato bene? Non può negarlo. Come vede, a noi 'demonietti' piace far suonare anche il violino degli altri, in modo che i lettori possano sentirne due e decidere con la loro testa.
Non credo di aver fatto nulla di scorretto nell'evitare di riportare per intero il vostro appello. Ho semplicemente riportato parola per parola il testo della vostra pubblicità e il vostro indirizzo: se voi stessi vi presentate così sulle riviste, non potete certo dire che abbiamo 'insinuato' qualcosa di diverso dal messaggio che lanciate, un messaggio pregno di facile allarmismo e intolleranza bacchettona.
Passiamo alla risposta data ai ragazzi di Rapallo. Sono sicuro che al Convegno di Venezia siano emersi tanti dati interessanti, e uno di questi - a mio avviso - è indicativo: si è parlato di bambini dai 3 ai 14 anni come di un'unica fascia d'età. Spero che non sia stato realmente così, o la situazione sfocia nel demenziale. Non chiuda gli occhi. Non faccia finta di non sapere come va il mondo: TV o non TV, a 14 anni molti ragazzi hanno già fatto la loro prima esperienza sessuale (con tutti i rischi che possono derivare dalla disinformazione sull'argomento), fumano (beccandosi un concretto 'a norma di legge', come diceva Beppe Grillo) e scorrazzano in motorino senza conoscere la differenza fra una zona pedonale e un autodromo. Invece di concentrarvi su quel maledetto elettrodomestico che è la televisione, perché non organizzate una bella petizione per portare l'educazione sessuale sui banchi di scuola? Perché in classe si parla a stento di educazione civile, e non si spiega una buona volta come ci si comporta anche per la strada? Perché si insegna solo il periodo di storia che va dal paleolitico ai primi del 1900, e non si mostrano le porcherie che avvengono nei nostri anni? Dovreste agire per queste cose, non perché in Svezia un manipolo di piccoli delinquenti (educati sicuramente da genitori irresponsabili) hanno fatto sfociare in tragedia un gioco. Lo sa che negli stessi paesi da lei citati sono stati vietati addirittura **Biancaneve e i Sette Nani di Walt Disney** ed **ET** perché considerati troppo carichi di tensione emotiva? Parliamo per esperienze dirette, per favore. Se dobbiamo citare quello che riportano gli altri, potrei raccontarle mille aneddoti che invalidano ogni sua teoria. Proprio mentre sto scrivendo questa lettera (10 febbraio 1996) il telegiornale della sera racconta che un ragazzino americano ha salvato una compagna di classe dal soffocamento grazie alla 'manovra di Heimlich' imparata proprio da uno 'stupido' serial televisivo, uno di quelli che voi volete cancellare. Spero che non ci sia gente che veda in questo la chiave della salvezza dell'umanità, così come lei ne prevede la rovina per i casi tragici. Ci sono problemi che esistono da quando la TV nemmeno esisteva. I ragazzini si fracassavano le ossa tentando di imitare le gesta di Peter Pan o si accecavano per riprodurre una sequenza di scherma dei Tre Moschettieri letta sui libri. Non crede che sarebbe meglio che genitori e insegnanti imparassero finalmente a educare i bambini come si deve? O dovremmo togliere di mezzo anche tutte le opere di letteratura che parlano di sfide e duelli, o magari cancellare le guerre dai libri di storia per timore che i giovani pappagalli dal cervello immaturo (è così che li considerate) si procurino danni seri per spirito di emulazione? Secondo il vostro punto di vista, dovremmo eliminare tutti i campionati di calcio perché degli imbecilli preferiscono scannarsi sulle gradinate, e magari impedire agli U2 di cantare perché un decerebrato ha dichiarato di aver ucciso spinto dalla loro musica.
Io non credo che la soluzione sia questa. Ci pensi bene, e sarà d'accordo con me, anche se non lo vorrà ammettere.
Per quanto riguarda i cartoni giapponesi, poi, lei è ancora più disinformato. A un livello quasi imbarazzante, oserei dire. Lei si basa su notizie di terza mano, provenienti da giornalisti altrettanto disinformati che negli anni '70 creavano sensazionalismo con i loro scritti, privi di documentazione e di qualsiasi esperienza diretta.
Premesso che volete cancellare qualcosa di cui non conoscete nulla (fatevi l'esame di coscienza, vi prego), potrei citarvi una serie di grossolanerie che potete spacciare come dati di fatto solo al popolino spaventato di mamme-mestolo e papà-pantofola. Innanzi tutto, siete talmente 'esperti' - come dite voi - che non avete la minima idea di che differenza passi fra un telefilm, un fumetto e un cartone animato: non voglio difendere i **Power Rangers** (che trovo stupidi, ma non certo violenti), ma sappiate che si tratta di un telefilm, per giunta rimaneggiato negli Usa, e quindi 'occidentale' come noi e privo del 'senso del samurai' (un applauso sarcastico a chi si è inventato questa stupidatina filosofica). Secondo: ormai solo voi non sapete che i cartoni animati nipponici vengono realizzati a mano (fino a qualche anno fa, i rodovetri erano colorati addirittura da miti casalinghe che volevano arrotondare il mensile per la spesa), e che gli esperimenti con il computer si limitano a circa una decina di film, dei quali solo uno è apparso in Italia. Sempre sul computer: realizzare un'animazione con queste nuove tecnologie non abbassa i costi, ma li alza; inoltre, come potrete farvi confermare da un qualsiasi esperto in questo campo, l'animazione al computer è talmente fluida da fare invidia ai movimenti reali (avete presente i dinosauri di **Jurassic Park**? Non li avevano clonati per davvero).
Terzo, sempre sullo stesso argomento: la Disney usa la computer graphic da molto prima de **La Sirenetta**, e nessuno se n'è accorto, ma quando è accaduto, si è parlato solo di evoluzione dell'arte. Non avete la minima idea di come lavori uno studio d'animazione giapponese. Non lo sapete voi e nemmeno l'eminente Keiko Tanabe, che in quanto docente universitaria si occuperà sicuramente di tutto, tranne che di animazione (un docente universitario italiano conosce forse gli animatori della nostra penisola?). In questi argomenti noi ci siamo dentro da anni, abbiamo toccato con mano il lavoro di animatori e fumettisti, abbiamo visto come nascono sogni in celluloide. Sogni che voi volete distruggere perché avete terrore del diverso, e preferite chiudervi nel guscio piuttosto che spalancare gli occhi e scoprire che là fuori non ci sono i mostri che credete voi. Ma voi li volete temere, e preferite far finta di niente. In questo modo - e mi dispiace davvero tanto - non capirete mai quanta poesia c'è in un'animazione di Hayao Miyazaki o di Isao Takahata, quanto impegno sociale c'è in un lavoro di Katsuhiro Otomo, quanta filosofia c'è in una sceneggiatura di Masamune Shirow, e quanto amore per la vita c'è in ogni singola cosa che ha creato Osamu Tezuka. Nomi che a voi non diranno nulla, e che magari vi faranno sorridere perché vi ricorderanno i vari Kimafuso Lamoto delle barzellette che vi raccontate al bar sotto casa. L'unica cosa che mi dispiace è che penserete che parlo così perché voglio proteggere il mio lavoro. Per quello che vale la mia parola, vi garantisco che non è così. Abbiamo sempre differenziato le produzioni buone da quelle puramente commerciali, e seguiamo con un occhio di riguardo l'animazione internazionale apprezzandone le multicolori sfumature senza preoccuparci del fatto che i soggetti da noi toccati vengano dall'Europa, dagli Usa, dal Giappone o dalla Polinesia. I nostri lettori (che fanno parte del pubblico televisivo che voi tanto temete) la pensano come noi. E sappiamo chi è Emanuele Luzzati (con una T sola, signor Lodi), così come siamo coscienti che si tratta di un grande illustratore, mentre il vero animatore è Giulio Gianini. Lei lo sapeva?
Aspettando una risposta, la saluto.

Andrea Baricordi

ASSEMBLER OX di Kia Asamiya - ARRIVANO LE RIVALI!

Drink
Drink
FINAL-MENTE IL DEBUTTO DEL DUO PIU'ATTESO DEL MO-MENTO!
Drink
CANTANO BLIND GAME
素人容疑者に仕掛けられた罠！キャサリン、逆転のアリバイ崩し！
Drink

Drink

MEGUMI and ASSEMBLER

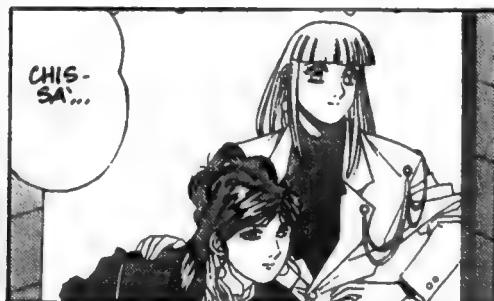
CHI L'AVREBBE MAI DETTO?

NOW ON SALE

BE:...
COSA NE PENSI?

LA TUA EX RAGAZZA AVRÀ UN DEBUTTO DA VERA E PROPRIA IDOL... IN FONDO, NON È POI COSÌ MALE...

NON RIESCO A CAPACITARMENE...

CHISSÀ...

È IL PENSIERO CHE PIÙ MI ASSILLA DA UN PO' DI TEMPO A QUESTA PARTE...
FORSE SE NE ANDRANNO TUTTE E DUE LONTANO... IN UN LUOGO DOVE NON POTRÒ MAI RAGGIUNGERLE...

EH EH EH EH EH EH!

SEMBRA CHE LA PRIMA FASE DEL MIO PIANO SIA ANDATA BENE...
ASPETTAMI, TOSHI...
IL TUO POVERO CUORICINO TRISTE POTRÀ ESSERE CONSOLATO SOLTANTO DA ME!
COS..?!
ARF ARF ARF
PSSSH
POTRAI ABBRACCIARMI, E IO FARÒ ALTRETTANTO CON TE... NAUFRAGHERAI NELLE GRAZIE DEL MIO CORPO STUPENDO...
MALEDETTO IMBECILLE DI UN CANE!
STHUD
ASPETTA, BRUTTO BASTARDO!
TAP TAP
TAP TAP TAP
CAIIII CAIIII
COSA DIAVOLO STA FACENDO PLASMA?

DIMMI, ASSEMBLER... SERIAMENTE...

...QUALI SONO LE TUE **VERE** INTENZIONI? **PERCHE'** FAI QUESTO?

TELEKANTO

PROVE DI CANZONISSIMA MUSIC GATE

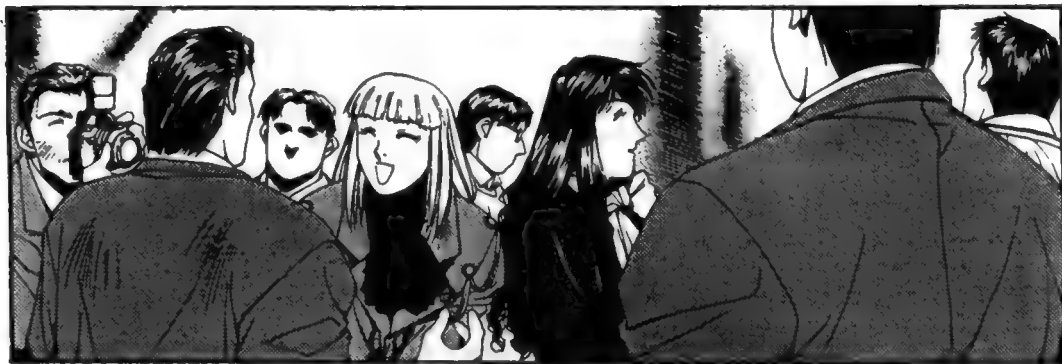
BUONGIORNO, SIGNOR JINBARA! SIAMO LE DRINK, E LA PREGHIAMO DI ASSISTERCI!

NON SONO UN PO' TROPPO TESE, QUELLE DUE?
NON SI LASCI INGANNARE... HANNO LA SCORZA MOLTO PIU' DURA DI QUELLO CHE SEMBRA...

IN FONDO, SONO STATO IO A CREARLE!
DIVENTERANNO SICURAMENTE DELLE GRANDI ARTISTE!
SCUSI, SIGNOR JINBARA, MA AVEVA DETTO LA STESSA COSA ANCHE DI TUTTE LE ALTRE!
EHM...

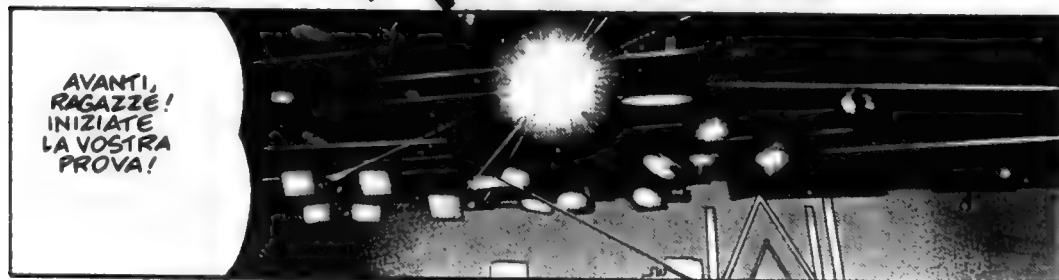
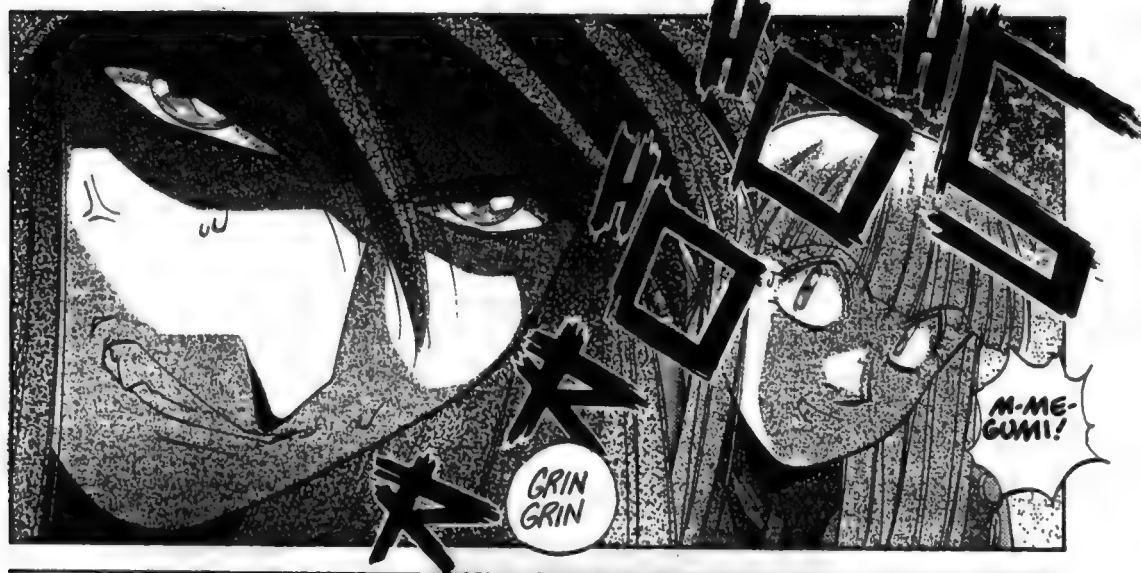
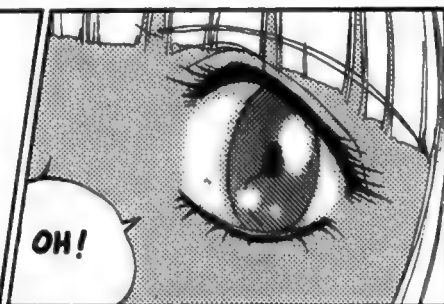
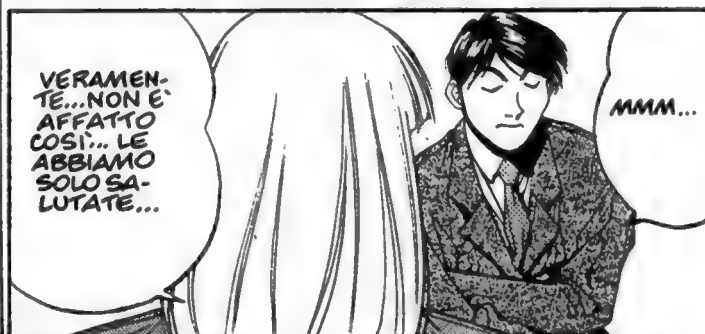
ZAN

ZAN
BENE! LA VOSTRA PROVA TERMINA QUI, RAGAZZE!
VEDIAMO CHI C'E' IN SCALETTA, ORA... AH, TOCCA ALLE P-ENIX!

EHI, VOI DUE! LE ZANZARE DOVREBBERO SALUTARE CON RISPETTO LE PROFESSIONISTE AFFERMATE COME NOI!
COSA?
VE LA CAVATE ABBASTANZA CON L'UGOLA, MA NON CONOSCETE PER NULLA LE BUONE MANIERE!
EHM... E... E VOI CHI SARESTE?
IO NON VI CONOSCO AFFATTO, COCCHE BELLE!

LA VOSTRA IGNORANZA IN CAMPO MUSICALE E' A DIR POCO ABISSALE! VI TROVATE DI FRONTE NIENTEMENO CHE AL GRUPPO IDOL PIU' OSANNATO DAI GIOVANI DEGLI ANNI NOVANTA... SIAMO LE BELLISSIME...
☆P-ENIX!☆

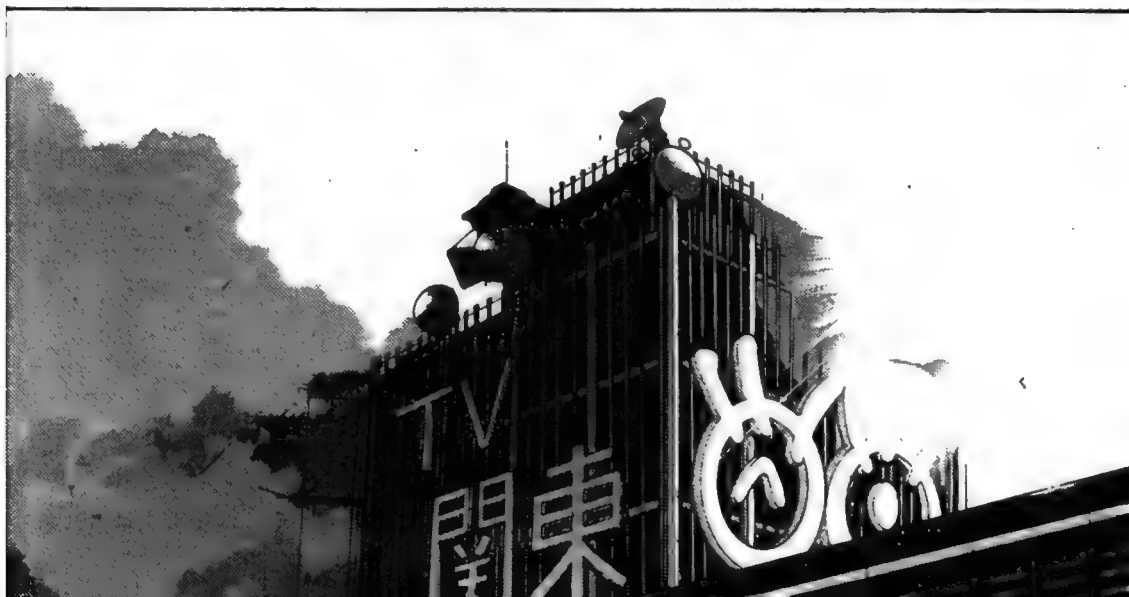
APRITE BENE LE ORECCHIE, PIVELLINE! ORA VI SPIEGO CHI SIAMO!
SONO CHINATSU MANO, IL CAPO DELLE P-ENIX!
IO SONO ERIKO USUI, LA VICE-CAPO!
IL MIO NOME È NATSUKO GOMI, LA VICE DELLA VICE DELLA VICE-CAPO!
MI CHIAMO RIKA OGAMI, LA VICE DELLA VICE-CAPO!
E IO SONO KIKUE SAKAI, LA VICE DELLA VICE DELLA VICE DELLA VICE-CAPO!
...E TUTTE E CINQUE INSIEME FORMIAMO IL MIGLIOR GRUPPO IDOL DEL MOMENTO... LE P-ENIX!☆

AVANTI, RAGAZZE! INIZIATE LA VOSTRA PROVA!

VI PREGHIAMO DI DARCI TUTTO IL VOSTRO APPOGGIO! ♡

DRINK
Megumi e Assembler
MI È SEMBRATO CHE POCO FA STESTE LITIGANDO CON LE P-ENIX...

VERAMENTE... NON È AFFATTO COSÌ... LE ABBIAMO SOLO SALUTATE...
MMM...

VOI SIETE SOLTANTO DEBUTTANTI... CERCATE DI NON CAUSARE GUAI SIN DALL'INIZIO!
VA BENE...

A PROPOSITO, DOV'È MEGUMI?

TV
関東

...AVETE CAPITO BENE? INDAGATE SU TUTTO CIÒ CHE RIGUARDA QUELLE CINQUE, COMPRESI I LORO FAMILIARI E I LORO AMICI!
CONOSCENDO OGNI LORO PUNTO DEBOLE, LE AVRÒ IN PUGNO!

IO, MEGUMI TENDOJI, NON DEVO ESSERE INFERIORE A NESSUNO!
FARÒ INGINOCCHIARE QUELLE CINQUE DAVANTI A ME, COSTI QUEL CHE COSTI!

MEGUMI
DIVENTERÒ LA REGINA DEL MONDO DELLO SPETTACOLO!
VE LA FARÒ VEDERE IO! AH AH AH AH AH AH VIRGOLA AH!

CANZONISSIMA MUSIC GATE! ♪

ORMAI CI SIAMO!

SPERO CHE QUELLE DRINK NON SI FACCIANO PRENDERE DALL'EMOZIONE!

SPERIAMO BENE...

E ORA, PASSIAMO ALLA CANZONE DI QUESTO MESE!

SI TRATTA DI DUE GRAZIOSE E SIMPATICHE DEBUTTANTI... IL LORO NOME E' **DRINK!**

AH AH AH AH!
FUNA

OHI-OHI...

UGH...

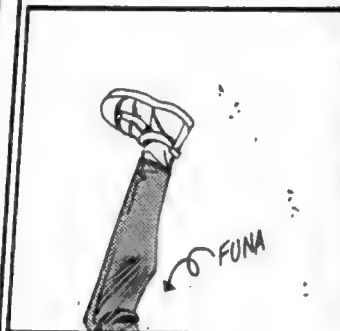
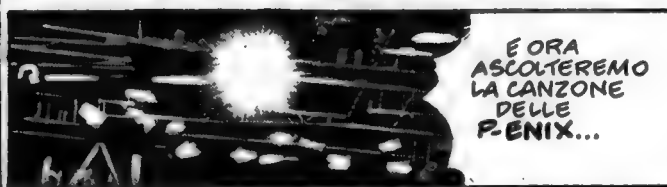
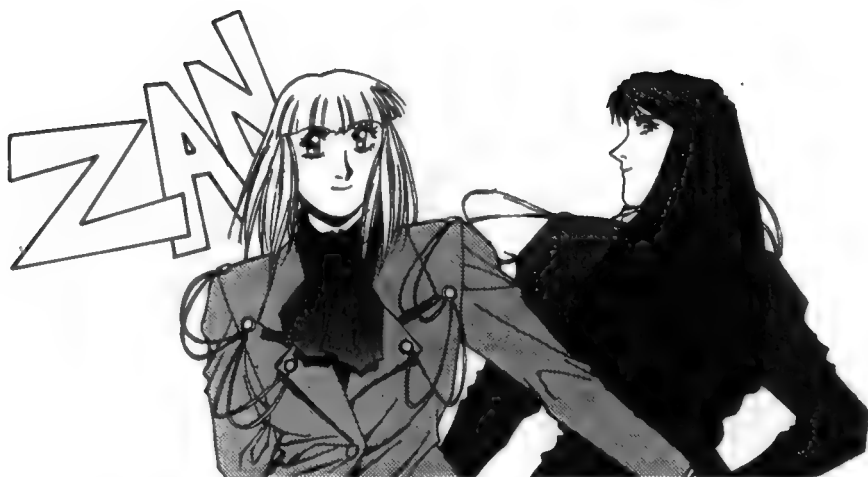
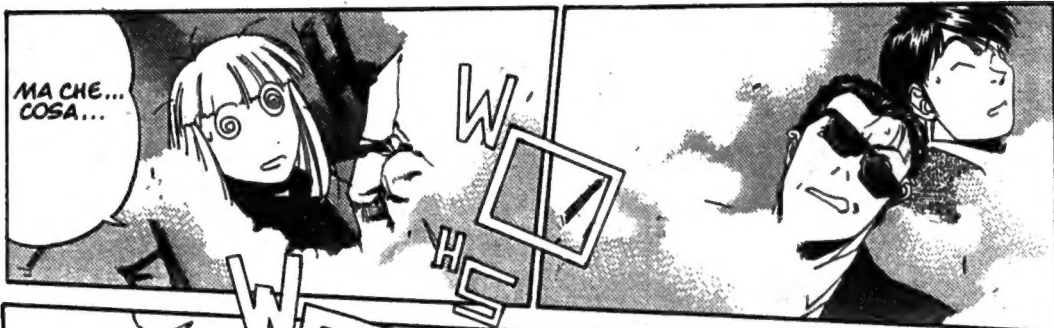
MA... MA QUESTO È...

OLIO?!

CHI HA VERSATO L'OLIO SUL PALCOSCENICO?

LE P. ENIX...

HEH!

OLIO DA TAVOLA

HANNO USATO IL TRUCCO DELL'OLIO SULL'AUTO-PISTA...
CI HANNO FATTO SLITTARE COME BOLIDI IN VELOCITÀ FACENDOCI PERDERE IL CONTROLLO!
NON SIETE NIENTE MALE...
...MA IO SONO MEGUMI TENDOJI!
...E ORA CHE MI AVETE FATTO ARRABBIARE SUL SERIO, VE LA VEDRE-TE VERA-MENTE BRUTTA!
MEGUMI... EH EH... SIAMO IN DIRETTA...

ZAN

AVETE APPENA ASCOLTATO **BLIND GAME**! UN BELL'APPLAUSO PER LE **DRINK**!

CI SCUSI TANTO...
EH EH EH!
MI AVETE FATTO SUDARE FREDDO, RAGAZZE...

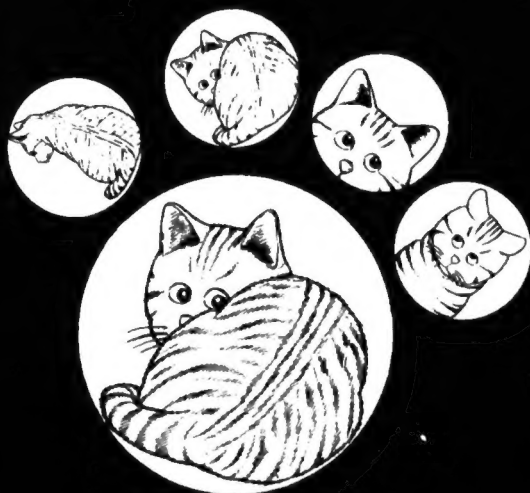
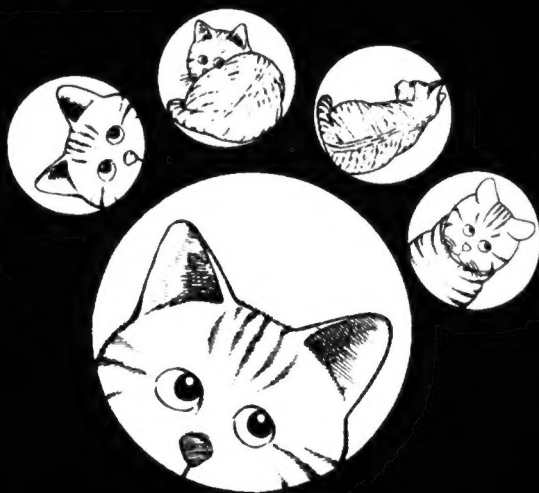
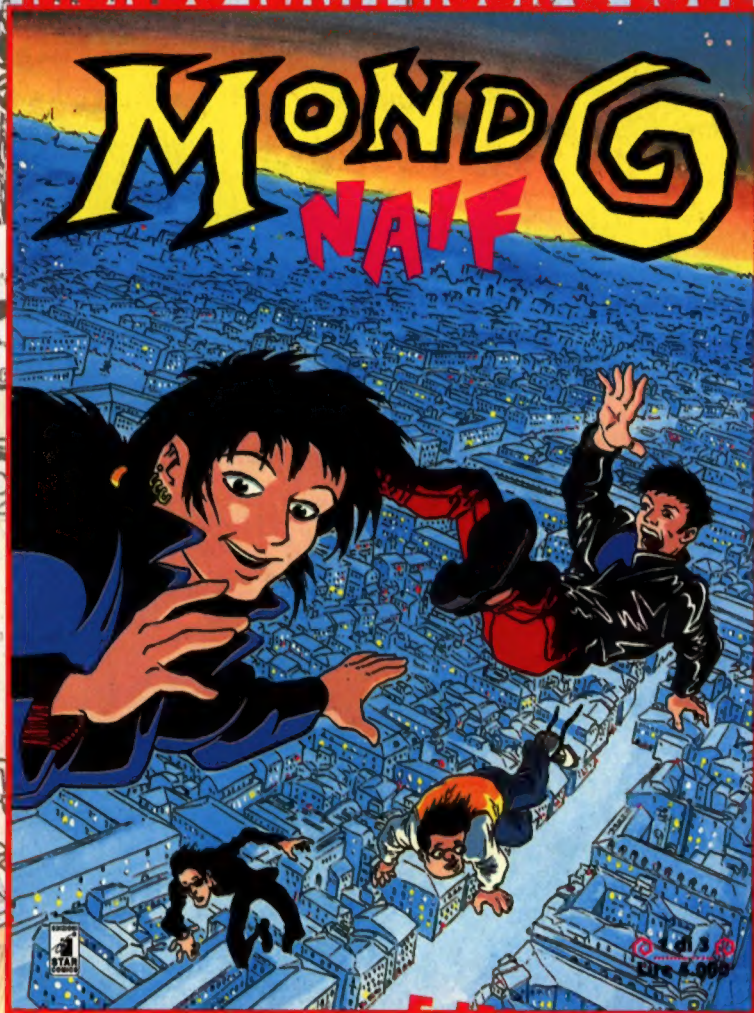
E ORA ASCOLTEREMO LA CANZONE DELLE **P-ENIX**...

BLINK

OH, YEAH!
IL RITMO DELL'AMORE!

ANTIQUATE

MA...
...QUEL-
LE...
NON E'
CORRET-
TO DA
PARTE
TUA...
UGH
GRRR
...CANTANO
DA CANI!

MI STANNO DISTRUGGENDO I TIMPANI! HO LA NAUSEA!
FLIP
BASTA, MEGUMI!
AAH!
AAH!

ASSEMBLER OX-CONTINUA

L'EVENTO DEL 1996
IN EDICOLA E IN LIBRERIA
MONDO NAIF: ROCK & LOVE
MONDO NAIF
E IN LIBRERIA
EDIZIONE SPECIALE CON CD!
EDIZIONE PER COLLEZIONISTI
TRE ALLEGRI RAGAZZI MORTI
CON CD!
A MARZO!